

**БОЛЬШИЕ СПОРТИВНЫЕ МАНЕВРЫ**

ХОККЕЙ • ГОНКИ • СНОУБОРДИНГ • ФУТБОЛ

# OFFICIAL **PlayStation** <sup>®</sup> СССЯ

№3 (48) март 2002

**КОНКУРС**

**10 ШАГОВ К PS ONE**  
**ИТОГИ**

**LIGHT GUN SHOOTER ЖИВ**

**TIME CRISIS 2**  
**VAMPIRE NIGHT**

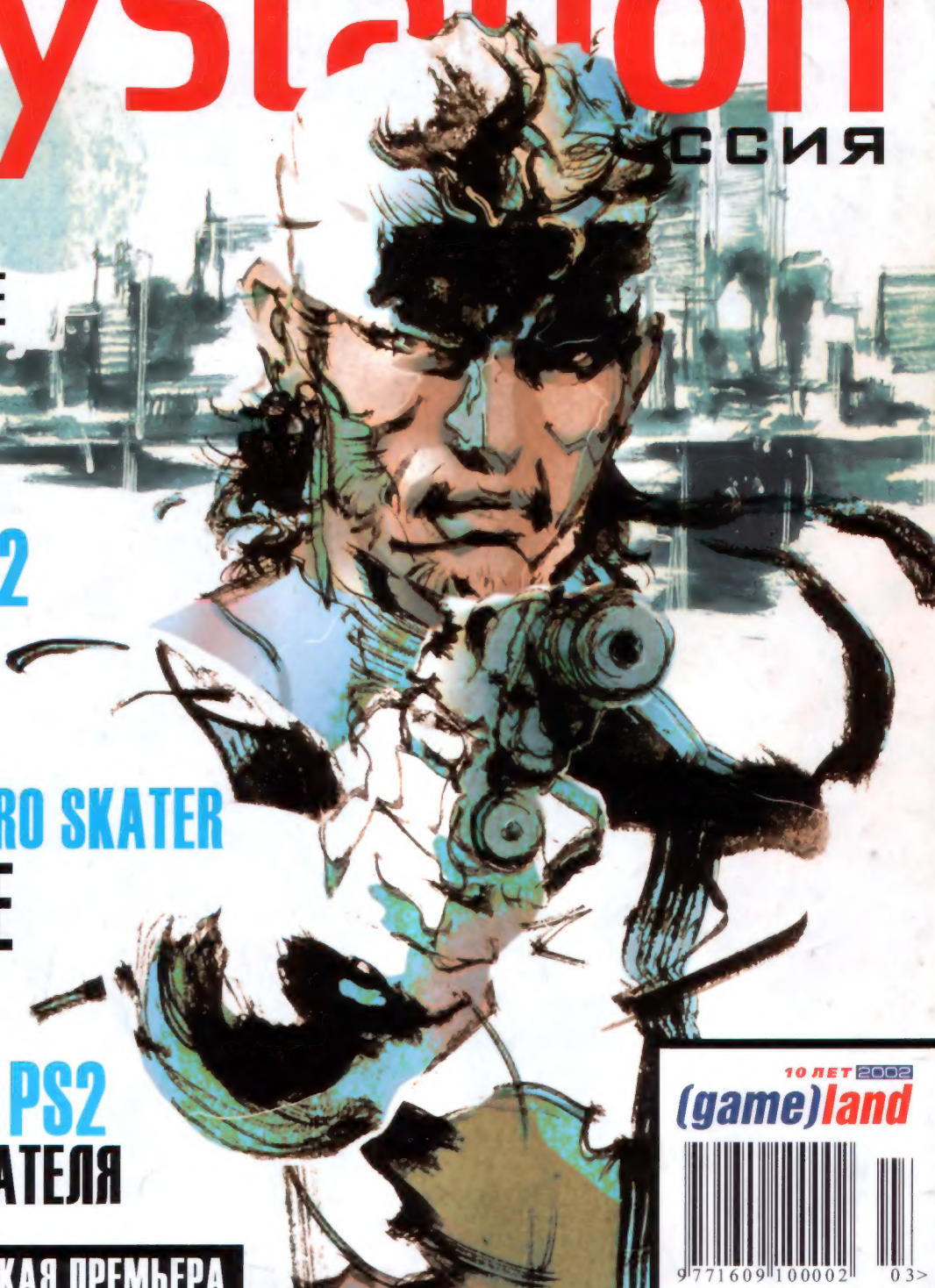
**ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ**

**TONY HAWK'S PRO SKATER**  
**ДЛЯ PS ONE**

**НОВАЯ РУБРИКА**

**БИБЛИОТЕКА PS2**  
**ГИД ДЛЯ ПОКУПАТЕЛЯ**

**8 МАРТА — ЕВРОПЕЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА**



10 ЛЕТ 2002  
**(game)land**



9 771609 100002 03>

# METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY



для тебя и твоих безбашенных друзей



# УЛИГАН

<http://www.xyligan.ru>

№1-апрель-2002

Нанотехнологии  
бессмертие  
уже завтра 12

Уличные  
гонки  
жажда  
скорости 25

Московские  
морги  
реальный  
взгляд изнутри 38

КАК СТАТЬ  
СЕКТАНТОМ  
репортаж из Питера 49

Один день из жизни  
драг-дилера  
подробно, час за часом 78

Первый  
номер  
в продаже  
с 26 марта



## НОВЫЙ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ МОЛОДЕЖНЫЙ ЖУРНАЛ

В ПЕРВОМ НОМЕРЕ

**НАНОТЕХНОЛОГИИ:** скоро у тебя дома и в твоём теле.

**КАК СТАТЬ СЕКТАНТОМ:** руководство пользователя.

**СОКС:** почти карманный футбол, самый портативный спорт с мячом.

**ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ТОРГОВЦА НАРКОТИКАМИ:** с утра и до вечера бок о бок с драг-дилером.

**УЛИЧНЫЕ ГОНКИ:** на сверхзвуковой по московским переулкам.

**МОРГ ИЗНУТРИ:** правда и вымысел о самой загадочной медицинской структуре.



# e-shop

<http://www.e-shop.ru>

## Интернет-магазин с доставкой

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных  
(095) 798-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360

Заказы по интернету - круглосуточно! e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

СВЫШЕ 2.000 НАИМЕНОВАНИЙ

ХОЧЕШЬ КУПИТЬ? КУПИ У НАС!

\$75.95



(US) Gameshark 2

\$35.95



PlayStation 2  
Controller

\$13.99



Vertical Stand

\$15.95



S-Video Cable

\$41.99



SharkBoard

\$55.99



Memory Card  
8MB

\$169.99



Blue Thunder  
Racing Wheel



**PlayStation II (US)**

**\$459.95**

**PlayStation II (PAL)**

**\$349.95**

ВСЕГДА БОЛЬШОЙ ВЫБОР ИГР ДЛЯ PLAYSTATION US И PAL

US

\$79.99



(US) Final  
Fantasy X

\$69.95



(US) Half-Life

\$79.99



(US) Metal Gear Solid  
2 Sons Of Liberty

\$79.99



(US) Max Payne

\$84.95



(US) Soul Reaver 2  
c Soundtrack Disk

\$79.99



(US) Grandia II

\$79.99



(US) Ace Combat 4  
Shattered Skies

PAL

\$59.95



(PAL) Burnout

\$66.99



(PAL) Devil  
May Cry

\$59.95



(PAL) Klonoa 2  
Lunatea c Veil

\$59.95



(PAL) Resident Evil  
Code Veronica X

\$69.95



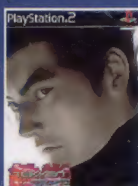
(PAL) Silent Hill 2

\$55.99



(PAL) SSX

\$59.95



(PAL) Tekken Tag  
Tournament

В нашем магазине действует услуга 48 часов Money Back, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)





КОКУРС  
10 ШАГОВ К PS ONE  
ИТОГИ

LIGHT GUN SHOOTER ЖИЗНЬ  
TIME CRISIS 2  
VAMPIRE NIGHT

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ  
TONY HAWK'S PRO SKATER  
ДЛЯ PS ONE

НОВАЯ РУБРИКА  
БИБЛИОТЕКА PS2  
ГИД ДЛЯ ПОКУПАТЕЛЯ

8 МАРТА — ЕВРОПЕЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

# METAL GEAR SOLID 2

## SONS OF LIBERTY

Здравствуйте,  
уважаемые читатели!

Медленно, но верно ОРМ меняет свой внешний и внутренний облик. Уже полностью сформировался раздел PS2, включающий рубрики "Скоро" и "Обзор", по-новому выглядят "Письма" и "Железо". Уверен, что многие из вас оценят появление совершенно новой рубрики — "Библиотека PS2", созданной для тех, кто собирается купить очередную игру для своей приставки. Кроме того, наконец-то окончательно оформился список жанров, с которым вы можете ознакомиться на стр. 34. Там же приведено большинство тех сокращений и спецтерминов, коими так изобилуют статьи на страницах журнала. Но окончательно новый облик ОРМ обретет только к апрелю, так что вам придется еще немного подождать. Хотя лучше не ждать, а приложить немного усилий, заполнить анкету, опубликованную в прошлом номере, и прислать ее мне, чтобы все

изменения в журнале пришлось вам исключительно по душе. Но, увлекшись рассказом о журнале, я чуть не забыл поздравить с 8 Марта всех читательниц ОРМ. Поздравляю вас, дорогие девушки, играйте в PlayStation, листайте наш журнал, шлите письма и рисунки.

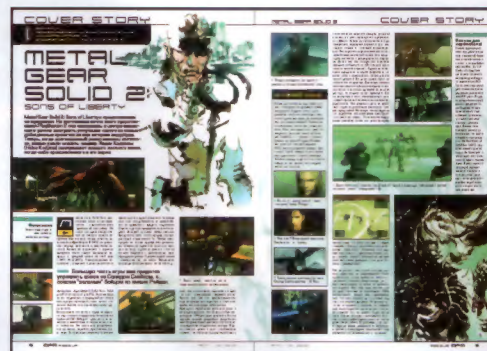
Главный редактор  
«ОРМ Россия»,  
Михаил Разумкин

На обложке: самый знаменитый шпион современности Solid Snake из Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.

# СОДЕРЖАНИЕ:

## COVER STORY

Знаменитое продолжение шпионских походов Солида Снейка вот-вот появится на европейских прилавках, став самым полным вариантом игры в мире. Пусть дата релиза (8 марта) выглядит немного смешно, это событие определенно станет подарком для многочисленных поклонников серии и просто владельцев PS2.



## 14-32 PS2-СКОРО-ОБЗОР

Need For Speed: Hot Pursuit 2	20
Conflict Zone	22
Star Wars: Jedi Starfighter	24
Star Wars: Racer Revenge	26
Herdy Gerdy	28
Sled Storm	30
Vampire Night	20
Time Crisis 2	22
Ace Combat: Distant Thunder	24
NHL '2002	26
World Rally Championship	28
SSX Tricky	30
AirBlade	32



Vampire Night — плод совместной работы Namco и Sega на сегодняшний день является одной из лучших игр жанра Light Gun Shooter. Хотя на пятки ей активно наступает подруга по оружию — Time Crisis 2.

## 41-51 PS ONE-ОБЗОР

Power Puff Girls: Chemical X-traction	44
V.I.P.	45
Hoshigami: Ruining Blue Earth	46
FIFA Football 2002 vs. David Beckham	48
Soccer Monsters, Inc: Scare Island	51



Великолепный мультсериал PowerPuff Girls совсем недавно перебрался в мир видеоигр. Что из этого вышло, читайте на стр. 44.



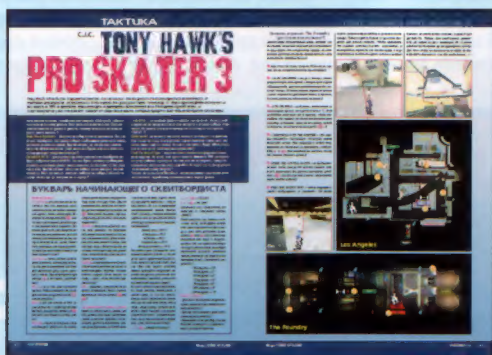
# airblade

Графический шедевр  
от Criterion Studios  
с захватывающим, но  
требующим железных  
нервов игровым  
процессом.



## 52-57 ТАКТУКА

THPS всегда была одновременно интересной и достаточно сложной игрой. Поэтому мы решили открыть вам секреты уровней, а также познакомить с основными принципами третьей части игры, воспользовавшись эксклюзивными картами от Activision.

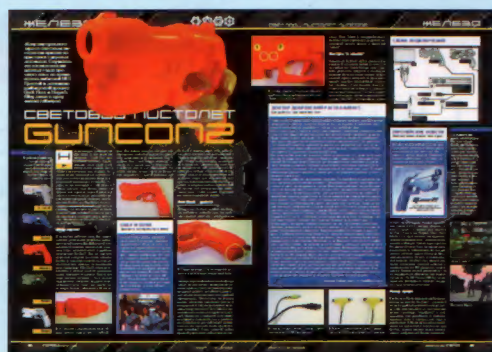


## #03'2002 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Ace Combat: Distant Thunder	24
Airblade	32
Conflict Zone	15
David Beckham Soccer	48
FIFA Football 2002	48
Herdy Gerdy	18
Hoshigami: Ruining Blue Earth	46
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	10
Monsters, Inc: Scare Island	51
Need For Speed: Hot Pursuit 2	14
NHL'2002	26
Power Puff Girls: Chemical X-traction	44
Sled Storm	19
SSX Tricky	30
Star Wars: Jedi Starfighter	16
Star Wars: Racer Revenge	17
Time Crisis 2	22
Tony Hawk's Pro Skater 3	52
Vampire Night	20
V.I.P.	45
World Rally Championship	28

## 62-63 ЖЕЛЕЗО

Вы когда-нибудь задумывались над тем, как работает световой пистолет? Мы приоткроем завесу тайны, а попутно расскажем о новом творении Namco — GunCon2, специально сделанном для PS2.

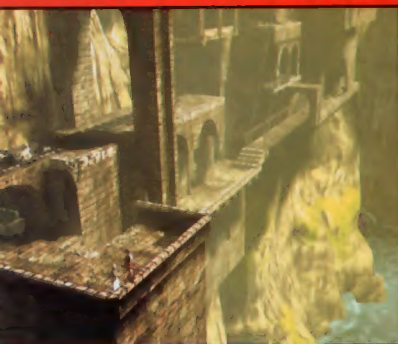


## 58-68 КОМИКС & ПИСЬМА

Главная тема сегодняшней "Обратной связи" — подведение итогов новогодней викторины. Так кому же достанется PS one?







# Номинанты игрового «Оскара»

28 февраля в Лас-Вегасе прошла пятая ежегодная церемония вручения наград Академии Интерактивных Искусств и Наук (Academy of Interactive Arts and Sciences, или AIAS). Это мероприятие представляет собой нечто вроде компьютерно-видеоигрового эквивалента «Оскара». К сожалению, сдача текущего номера «ОПМ» произошла ранее вышеозначенного срока, так что пока мы познакомим вас с самыми интересными номинантами.

В первую очередь, обращает на себя внимание присутствие в достаточно большом количестве различных номинаций такого до-



Tricky и Tony Hawk's Pro Skater 3 имеют реальные шансы стать «Console Sports Game of the Year». Игры для PS one, будучи финалистами, фигурируют только в номинации «Console Children's Game of the Year»: это Monsters Inc. и Harry Potter and the



*Criterion Studios по праву может собой гордиться, т.к. большинство игр-номинантов выполнено на их великолепном движке RenderWare Platform.*



статочно своеобразного проекта, как ICO. Он даже присутствует в списке лучших игр 2001-го года, соперничая с Black & White, Halo и Sid Meier's Civilization III. Причем это единственный продукт, вышедший на PlayStation 2, который претендует на высшую награду. В других же номинациях присутствие проектов для PS2 очень ощутимо. Так, например, GTA 3 и Jak & Daxter представлены в «Console Action/Adventure Game of the Year», Splashtown и, естественно, Gran Turismo 3 A-Spec присутствуют в списке «Console Racing Game of the Year», а SSX

Sorcerer's Stone (Harry Potter and the Philosopher's Stone в Европе). Следует отметить, что AIAS выдает награды только продуктам, разработчики или издатели которых состоят в этой организации. А потому, в частности, ни в одной из номинаций вы не встретите такую, безусловно, неопримечательную игру, как Max Payne. Впрочем, такие досадные моменты не особенно портят картину.

## ХИТ-ПАРАД



### Virtua Fighter 4

Поклонники файтингов в конце концов дождались выхода домашней версии четвертой части Virtua Fighter. За первую неделю игра от Sega успела разойтись трехсоттысячным тиражом, что, в общем, очень даже неплохой результат. Нам же остается дождаться европейского и американского релизов продукта, благо состоятся они совсем скоро. Некоторых игроков Virtua Fighter 4 несколько разочаровал, но, в любом случае, он остается одним из главных претендентов на звание лучшего файтинга текущего года.

### Grandia Xtreme

Очередная часть великолепной Grandia от GameArts вызвала нешуточный интерес.



### Final Fantasy X: International

Сто тысяч копий "международной" версии FFX уже продано.

## ЯПОНИЯ PS ONE/PS2

1. VIRTUA FIGHTER 4	SEGA (PS2)
2. GRANDIA XTREME	ENIX (PS2)
3. FINAL FANTASY X: INTERNATIONAL	SQUARE (PS2)
4. TALES OF FANDOM VOL. 1	NAMCO
5. ROMANCE OF THREE KINGDOMS VIII	KOEI (PS2)
6. LA PUCELLE	NIPPON SOFTWARE (PS2)
7. GROOVE ADVENTURE RAVE	KONAMI
8. TOKYO DEVIL ACADEMY ASMIK	ACE
9. GRAN TURISMO CONCEPTS 2001 TOKYO	SONY (PS2)
10. BEATMANIA 6TH MIX + CORE REMIX	KONAMI (PS2)





## И снова о «железных кулаках»

Появилось немного новой информации о Tekken 4 и Virtua Fighter 4, и мы спешим донести ее до вашего сведения. Итак, в версии файтинга Namco для PlayStation 2, однозначно, появится режим Tekken Force Assault, который, как нетрудно догадаться, представляет собой нечто вроде развития идей памятного Tekken Force из третьей части игры. При этом, как утверждается, с некоторыми влияниями последних частей Dynasty

Warriors и в полном 3D. Каждый из персонажей, участвующих в режиме, снабжен неким сюжетным бэкграундом. Заявлено, что в Tekken Force Assault примут участие Kazuya Mishima, Hwoarang и Yoshimitsu.

Что касается Virtua Fighter 4, уже вышедшей в Японии, то там имеется пять игровых режимов: Arcade, Versus, Training, Kumite (он же Survival) and Replay. В Kumite можно зарабатывать допол-

нительные предметы экипировки для персонажей и, соответственно, сохранять их на карту памяти. Кроме того, некоторым улучшениям по сравнению с версией для игровых автоматов подвергся искусственный интеллект бойцов. В обзоре, опубликованном в Weekly Famitsu, Virtua Fighter 4 заработал оценку 37 из 40 (9, 9, 9, 10). Результат, что ни говори, очень хороший. Выход игры в Европе запланирован на март.

## Индустрия делает скачок

По информации NPD Group, в 2001 году объемы продаж видеоигр и консолей возросли на 43% по сравнению с 2000 годом, что является в некотором роде рекордом. Такой резкий скачок, само собой, связан прежде всего с появлением на рынке GameCube, Xbox и Game Boy Advance.

PlayStation 2 при этом в любом случае остается лидером на рынке и продается очень хорошими темпами. Компания Sony недавно объявила, что объемы продаж за третий квартал возросли на 48%,

при этом в секторе видеоигр рост оказался еще более серьезным - 62.9%. За один только декабрь по всему миру было продано более пяти миллионов PlayStation 2. Что касается PS one, то ее продажи неуклонно падают. Что, в общем-то, неудивительно. Хотя прибыль от устаревшей приставки все равно остается серьезной, благо еще находится очень много людей, приобретающих эту систему. Sony сообщает, что за третий квартал 2001 года разошлось более миллиона PS one.

## ХИТ-ПАРАД

### ЯПОНИЯ АРКАДЫ

1. DERBY OWNERS CLUB 2000	SEGA
2. VIRTUA FIGHTER 4	SEGA
3. CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON 4 FORCE	SEGA
4. TEKKEN 4	NAMCO
5. WANGAN MIDNIGHT	NAMCO
6. THE KEISATSUKAN 2	KONAMI
7. MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS ZION DX	CAPCOM
8. THE KING OF FIGHTERS 2001	SUN AMUSEMENT
9. POWER SMASH 2	SEGA
10. TSURUGI	KONAMI

### Derby Owners Club 2000

Это японское безумие до сих пор пользуется огромной популярностью.



### Wangan Midnight

Эта любопытная гоночная игра совсем скоро появится и на PlayStation 2.

### Power Smash 2

Одна из величайших игр, посвященных теннису, потихоньку теряет позиции в хит-параде. Что неудивительно, благо вышла она уже достаточно давно и успела всем приесться, даже несмотря на все свои выдающиеся достоинства. Кстати, за пределами Японии эта игра известна как Virtua Tennis 2/Tennis 2K2, так что, возможно, вы о ней уже слышали. Благо хвалят ее все кому не лень. И правильно делают, поскольку более увлекательный продукт в этом жанре мало кому удавалось сделать. Вернее, не удавалось никому.





# Nightmare Creatures 3



## в разработке

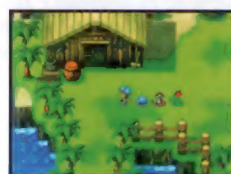
Ubi Soft и Kalisto объявили о заключении соглашения на издание новой игры из серии Nightmare Creatures. Релиз продукта ориентировочно запланирован на середину 2003 года. Предварительно проект носит название Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness, и ожидается, что он будет выпущен на все консоли нового поколения. Представители Ubi Soft возлагают большие надежды на игру, всем рассказывая о том, насколько успешными в коммерческом плане были две предыдущие части серии: в совокупности они продались двухмиллионным тиражом. По поводу анонсированного некоторое время назад фильма по Nightmare Creatures новой информации не поступало.

## Новые римейки и сиквелы от Square

По непроверенной информации, Square зарегистрировала две новые торговые марки: Unlimited SaGa и Chrono Break. Если все это правда, то вскоре нам следует ожидать официальных анонсов нового продукта из серии SaGa (не исключено даже, что продолжения SaGa Frontier) и сиквела Chrono Cross. По поводу последнего уже некоторое время ходили слухи, и, похоже, они наконец-то обретают какую-то форму. Из других новостей из стана Square следует выделить следующие. Римейки седьмой, восьмой и девятой частей Final Fantasy, о которых говорилось ранее, судя по всему, действительно находятся сейчас в стадии разработки (или, скорее, переработки). Кроме того, серьезно возросла вероятность того, что в ближайшее время мы все-таки услышим о переносе даты выхода Final Fantasy XI на более поздний срок.

# Dragon Quest Monsters для PS one

Компания Enix объявила, что она планирует выпустить на PS one особые версии ее игр из серии Dragon Quest Monsters, ранее выходивших на GameBoy Color и пользовавшихся серьезной популярностью у японской публики. На PS one все это носит имя Dragon Quest Monsters I & II, и, соответственно, продукт будет включать в себя Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland Dragon и Quest Monsters II: Mysterious Key of Martha (Iru's Journey & Ruka's Adventure). В игры добавлены новые, ранее недоступные сценарии. Выйдет ли это добро за пределами Японии — вопрос очень спорный. Также стоит сказать, что известная Enix'овская команда разработчиков Heart Beat, работавшая, в частности, над третьей, четвертой, шестой и седьмой частями Dragon Quest, на время прекращает функционировать. Правда, не совсем: обещается, что в обозримом будущем Heart Beat снова вернется в индустрию.



## ХИТ-ПАРАД



### Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Пусть пятая позиция этой игры в американских чартах не вводит вас в заблуждение. В Штатах Metal Gear Solid 2 проданся не просто неплохо, а по-настоящему великолепно. Просто все, кто с нетерпением ждал игру, уже успели ее приобрести, так как времени с момента релиза прошло предостаточно. Тем не менее, продукт до сих пор пользуется очень неплохим спросом. И, пожалуй, такого отношения к себе Metal Gear Solid 2 действительно заслуживает.

**Max Payne**  
Этот взрывной кинематографический продукт просто не может не вызывать интереса.



**NBA 2K2**  
Может быть, та самая реклама (см. "Новости") повлияла на популярность этой игры?

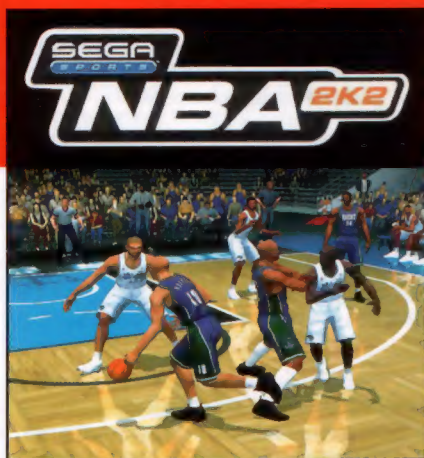
## АМЕРИКА PS2

1. GRAND THEFT AUTO 3	ROCKSTAR GAMES
2. FINAL FANTASY X	SQUARE EA
3. NBA 2K2	SEGA
4. MADDEN NFL 2002	ELECTRONIC ARTS
5. METAL GEAR SOLID 2	KONAMI
6. MAX PAYNE	ROCKSTAR GAMES
7. 007: AGENT UNDER FIRE	ELECTRONIC ARTS
8. MARCH MADNESS 2002	ELECTRONIC ARTS
9. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY
10. ACE COMBAT 4	NAMCO



# Frozen Moment

## в исполнении Sega of America



Компания Nike собирается судиться с Sega of America, возмущившись рекламой их баскетбольного симулятора NBA 2K2. Как утверждает Nike, рекламный ролик продукта от Sega практически полностью повторяет их собственное произведение за 1996 год, проходящее под названием Frozen Moment. В нем асен известный Майкл Джордан осуществляет проход к кольцу, в то время как жители разных стран мира наблюдали за ним у экранов своих телевизоров. У Sega в рекламе происходит приблизительно то же самое, только вместо Джордана технику демонстрирует Аллен Иверсон из Philadelphia 76'ers.

Представители Sega отказались прокомментировать ситуацию, мотивировав это тем, что они видели пресс-релиз Nike, но еще не получили от этой компании официальную жалобу. По поступившей информации, Nike собирается вынудить крупного разработчика игровой продукции отказаться от даль-



нейшего продвижения NBA 2K2 с помощью «спонсируемого» ролика и получить определенную сумму денег в качестве компенсации.

# Eidos представляет «свежие игры»

Издатели игровой продукции в последнее время охвачены желанием насоздавать как можно больше подлэйблов. Причем обычно для проектов тематики «xtreme games». Компания Eidos тоже шагает в ногу со временем, хотя созданное ей образование под достаточно спорным названием Fresh Games будет заниматься играми несколько ино-

го направления. Итак, перед данным лэйблом стоит задача выпуска в Северной Америке и Европе продуктов, ранее доступных исключительно для японского рынка. Первыми ласточками станут Mister Mosquito (в Японии известная как Ka), Mad Maestro! (она же Bravo Music) и Legaia 2: Duel Saga. Все три игры, что характерно, были разра-

ботаны внутренними командами Sony Computer Entertainment. Особый интерес здесь представляет Legaia 2: Duel Saga, которая, как теперь стало известно, все-таки будет издана за пределами Страны восходящего солнца. Выход вышеупомянутых продуктов запланирован на весну этого года. Ждем новых анонсов.



# ХИТ-ПАРАД

## РОССИЯ PS one

1. HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	EA
2. C-12	SCEE
3. MEDIEVIL 2	SCEE
4. MUPPET MONSTERS ADVENTURE	MIDWAY
5. THIS IS FOOTBALL 2	SCEE
6. CROC 2	FOX INTERACTIVE
7. IN COLD BLOOD	DREAMCATCHER
8. MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS
9. MEDAL OF HONOR	ELECTRONIC ARTS
10. NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE	ELECTRONIC ARTS

## In Cold Blood

Всегда приятно приобрести великолепную «шпионскую» игру, да еще по невысокой цене.



## Medieval 2

Нашумевшая в нашей стране вторая часть Medieval до сих пор пользуется спросом.

## Harry Potter and the Philosopher's Stone

Российские дети, а также их родители всерьез и, вероятно, надолго полюбили буржуйского персонажа Гарри Поттера. Потому к игре по мотивам фильма/книги проявляют они нешуточный интерес. К тому же, Harry Potter and the Philosopher's Stone оказался на удивление удобоваримым продуктом. Не говоря уже о том, что это одна из последних приличных игр для PS one. Впрочем, большинство покупателей, приобретающих подобные вещицы, об этом практически никогда не думает.





## САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID	KONAMI
2. FINAL FANTASY IX	SQUARE
3. TEKKEN 3	NAMCO
4. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	CAPCOM
5. DRIVER 2	INFOGRAMES
6. SYPHON FILTER 3	SCEE
7. SILENT HILL	KONAMI
8. FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	EIDOS
9. SYPHON FILTER 2	SCEE
10. GRAN TURISMO 2	SCEE

## САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID 2	KONAMI (PS2)
2. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
3. TEKKEN 4	NAMCO (PS2)
4. BLACK & WHITE	MIDAS
5. STAR OCEAN 3	ENIX (PS2)
6. SOUL CALIBUR 2	NAMCO (PS2)
7. VIRTUA FIGHTER 4	SEGA (PS2)
8. XENOSAGA EPISODE 1	NAMCO (PS2)
9. GRANDIA XTREME	GAME ARTS (PS2)
10. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	ELECTRONIC ARTS (PS2)

## NEWSLINE

& Activision официально анонсировала порт для PlayStation 2 своего хита Return to Castle Wolfenstein. Релиз стоит ждать к осени.

& Легендарная Sega-AM2 объявила о разработке Aero Dancing 4: New Generation для PS2.

& Midway официально объявила о появлении новой игры из серии Mortal Kombat. Называется она Mortal Kombat: Deadly Alliance, выход запланирован на осень.

& Capcom превратила свою игровую серию Mega Man Battle Network (она же Rockman.EXE) в аниме-сериал. В Японии его показ начался 4 марта.

& Infogrames в данный момент разрабатывает игру Men in Black 2: Alien Escape, которая появится на приставках этим летом.

& THQ объявила о планах по выпуску сиквела Summoner.

& По слухам, Capcom планирует превратить Devil May Cry в эксклюзивную игровую серию для PlayStation 2. Что касается второй части, то она, вероятно, будет доступна японским игрокам уже в конце этого года.

& 22 февраля состоялся launch PlayStation 2 в Корею.

& Ubi Soft получила лицензию на производство игровых продуктов под маркой Davis Cup.

& К осени 2002 года на приставках должна появиться третья часть Dave Mirra Freestyle BMX для платформ нового поколения.



С каждым разом становится все более заметным, что интерес читателей к четвертой части Tekken неуклонно растет. И это, конечно же, сказывается и на положении в хит-параде "любимых" Tekken 3. Ситуация примерно такая же, что и с Silent Hill, когда первая часть продукта вдруг вспомнилась всем играющим в связи с явлением народу Silent Hill 2. Из интересных перестановок в топ-листах следует выделить небольшой прогресс некогда грозного Resident Evil 3: Nemesis, возвращение Fear Effect 2: Retro Helix и неожиданный рейд на десятку "ожидаемых" Dreamworks'овской Medal of Honor: Frontline. Да и Black & White наши читатели все еще не забывают. Все еще надеются, что он когда-нибудь да выйдет. Мы, на самом деле, тоже очень на это рассчитываем. Уж больно хочется посмотреть, на что будет похожа данная игра, будучи переведенной на PS one.

## ХИТ-ПАРАД



### Capcom vs. SNK 2

Вот сюрприз так сюрприз! Классические файтинги еще кому-то нужны.

### Mummy Returns

Хорошая лицензия заставит продаваться даже такое чудо природы.



## РОССИЯ PS2

1. DEVIL MAY CRY	CAPCOM
2. 007: AGENT UNDER FIRE	ELECTRONIC ARTS
3. MUMMY RETURNS	UNIVERSAL INTERACTIVE
4. CRASH BANDICOOT: TWC	UNIVERSAL INTERACTIVE
5. TEKKEN TAG TOURNAMENT	SCEE
6. RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	CAPCOM
7. HALF-LIFE	SIERRA
8. EXTERMINATION	SCEE
9. FIFA FOOTBALL 2002	ELECTRONIC ARTS
10. CAPCOM VS. SNK 2	CAPCOM

Информация предоставлена компанией Софт Клуб



### Devil May Cry

Эта великолепная Capcom'овская игра в прошлый раз даже не появилась в десятке, а теперь вдруг люди начали покупать именно ее. В то же время бывший лидер Gran Turismo 3 A-Spec со свистом вылетел из хит-парада. Правда, неизвестно, надолго ли. Красивые блестящие машинки нравятся, по-моему, абсолютно всем, а потому все новые и новые люди наверняка не будут стесняться выкладывать деньги за очередное творение кудесников из Polyphony Digital.



Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
● 01.03.2002	Herdy Gerdy	Eidos	US	PS2
01.03.2002	Austin Powers	Rockstar	Eur	PS2
01.03.2002	Ghost Master	Empire	Eur	PS2
01.03.2002	Good Cop, Bad Cop	Virgin	Eur	PS2
● 01.03.2002	Mission Impossible 2	Infogrames	Eur	PS2
● 01.03.2002	The Thing	Vivendi Universal	Eur	PS2
01.03.2002	PlayMobil Hype	Ubi Soft	Eur	PS one
02.03.2002	King's Field: The Ancient City	Agetec	US	PS2
05.03.2002	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	US	PS2
05.03.2002	Fatal Frame	Tecmo	US	PS2
05.03.2002	Tetris Worlds	THQ	US	PS2
06.03.2002	Britney's Dance Beat	THQ	US	PS2
06.03.2002	WTA Tour Tennis	Konami	US	PS2
● 08.03.2002	Metal Gear Solid 2	Konami	Eur	PS2
08.03.2002	Villeneuve	Ubi Soft	Eur	PS2
● 08.03.2002	No One Lives Forever	Vivendi Universal	Eur	PS2
● 08.03.2002	EOE: Eve Of Extinction	Eidos	Eur	PS2
10.03.2002	E.T.: Interplanetary Mission	Ubi Soft	Eur	PS one
10.03.2002	Rayman Rush	Ubi Soft	Eur	PS one
10.03.2002	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Eur	PS one
● 11.03.2002	Star Wars: Jedi Starfighter	LucasArts	US	PS2
● 12.03.2002	Sled Storm	Electronic Arts	US	PS2
● 12.03.2002	Hot Shots Golf 3	Sony	US	PS2
15.03.2002	Hidden Invasion	Conspiracy	US	PS2
15.03.2002	World of Outlaws: Sprint Cars 2002	Infogrames	US	PS2
● 15.03.2002	Virtua Fighter 4	Sony	Eur	PS2
15.03.2002	Dark Summit	THQ	Eur	PS2
15.03.2002	Return to the Green Planet	Ubi Soft	Eur	PS2
15.03.2002	F1 Racing Championship 2	Ubi Soft	Eur	PS2
● 15.03.2002	Grandia II	Ubi Soft	Eur	PS2
● 15.03.2002	ICO	Sony	Eur	PS2
15.03.2002	Pro Rally 2002	Sony	Eur	PS2
● 15.03.2002	Maximo: Ghosts to Glory	Capcom	Eur	PS2
● 15.03.2002	Vampire Night	Namco	Eur	PS2
● 19.03.2002	Monsters, Inc.	Sony	US	PS2
20.03.2002	ESPN Winter X Games Snocross	Konami	US	PS2
22.03.2002	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	Eur	PS2
● 22.03.2002	F355 Challenge: Passione Rossa	Sony	Eur	PS2
22.03.2002	International Superstar Soccer 2	Konami	Eur	PS2
● 22.03.2002	Jade Cocoon 2	Ubi Soft	Eur	PS2
22.03.2002	Legend of Alon D'Ar	Ubi Soft	Eur	PS2
● 26.03.2002	Blood Omen 2	Eidos	US	PS2
26.03.2002	Rayman Arena	Ubi Soft	US	PS2
26.03.2002	PAC MAN FEVER	Namco	US	PS2
26.03.2002	Sports Guru	Ubi Soft	US	PS one
27.03.2002	Worms Blast	Ubi Soft	US	PS2
● 27.03.2002	Ecco The Dolphin	Acclaim	US	PS2
● 27.03.2002	Smash Court Tennis Pro	Namco	US	PS2
27.03.2002	V.I.P.	Ubi Soft	US	PS2
27.03.2002	Rayman Arena	Ubi Soft	US	PS one
27.03.2002	Yu Gi Oh	Konami	US	PS one
27.03.2002	Shifters	3DO	Eur	PS2
● 29.03.2002	Commandos 2	Eidos	US	PS2

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

● "Official PlayStation Россия" рекомендует!

**ОБЗОР** – описание игры, которую уже можно купить  
**СКОРО** – обзор игры, которая скоро выйдет  
**ТАКТИКА** – советы по прохождению игры  
**БИБЛИОТЕКА** – гид для покупателя  
**ЖЕЛЕЗО** – обзоры аксессуаров для PlayStation

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| 1 Таких игр не бывает.           | 6 Более-менее приличная игра, отстающая на пару лет. |
| 2 Полный провал.                 | 7 Хорошая игра.                                      |
| 3 Тихий ужас, но играть можно... | 8 Очень хорошая игра.                                |
| 4 Уровень ниже среднего.         | 9 Почти идеальный продукт.                           |
| 5 Средняя игра.                  | 10 Идеал, к которому всем нужно стремиться.          |

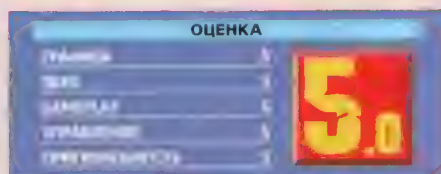
**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Управление:** оценивается удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.







ЖАНР: ACTION/ADVENTURE  
УДАТЕЛИ/РАЗРАБОТЧИКИ: КОДАИМА  
КОЛИЧЕСТВО УГРОЗОК: 1  
АЛЬТЕРНАТИВА: HEADHUNTER

# METAL GEAR SOLID 2:

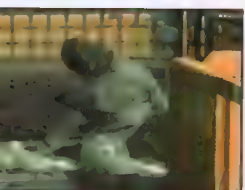
## SONS OF LIBERTY

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty в представлении не нуждается. На протяжении почти всего существования PlayStation 2 она находилась в центре внимания и успела заслужить репутацию одного из самых амбициозных проектов за всю историю индустрии. Теперь, когда долгожданный релиз наконец состоялся, можно смело сказать: шедевр Хидео Кодзимы (Hideo Kojima) заслуживает каждого лестного слова, когда-либо произнесенного в его адрес.



### Фотосессия

Это реальные кадры из игры, снятые на "любительскую камеру".



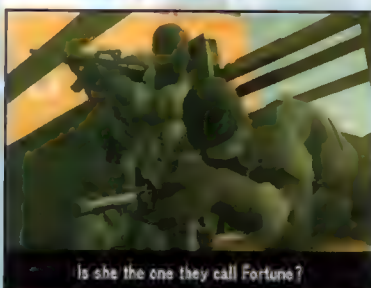
любую часть Metal Gear правильное слово сочетание "шпионский симулятор". Во главе угла здесь всегда стояли не столько навыки открытого боя, сколько умение избегать ненужной конфронтации. В MGS2 эта директива по ряду причин стала еще более жесткой. Говоря об изменениях в игровом процессе, стоит внести некоторую поправку к прошлой статье об этой игре («ОПМ» 12'2001). Многочисленные изменения, улучшения и дополнения стали

происходили в одной плоскости, то теперь вы в силах воздействовать на любой объект, находящийся в пределах видимости. Многие задачи разрешаются только благодаря функции ручного прицеливания. Представьте себе узкий коридор, заминированный взрывчаткой C4. Чтобы обезвредить ее, нужно подстрелить детонаторы, которые находятся не только на полу, но и на стенах и даже на потолке. А как вы станете бороться с противником, прикрывшимся щитом? Единственный способ - выстрелить ему по ногам. Продолжать можно до бесконечности, но не стоит ду-

Большую часть игры вам придется управлять вовсе не Солидом Снейком, а... совсем "зеленым" бойцом по имени Рэйд.

пропастью, отделяющей Metal Gear Solid для PSX от сиквела для PS2. Остановимся на них подробнее, в очередной раз минув обсуждение сюжетной канвы, потому как нечего портить вам гарантированное удовольствие.

Возможность атаковать с видом от первого лица (кстати, впервые реализованная в японской MGS Integral) здесь оказала наиболее существенное влияние на механику геймплея. Это позволило разработчикам по-новому подойти к трехмерному миру игры. Если раньше события в основном

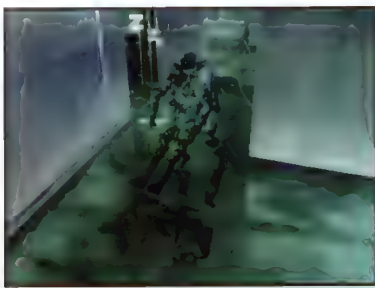


В таком костюме нашего героя легко спутать с террористом

мать, что возможность стрельбы с видом "из глаз" существенно упрощает жизнь. Врагам есть что вам противопоставить, ведь разработчики наделили их впечатляющим искусственным интеллектом.

Проведя за игрой всего несколько часов, я вынужден признать, что AI неслучайно съедает целых 30% ресурсов приставки. Как вы помните, раньше неприятель представлял собой гармоничный организм, все части тела которого были одинаково уязвимы. Иными словами, держа в руках снайперскую винтовку, вы могли не задумываться о том, в





■ Лучше оттащить спящего с дороги, а то еще споткнется кто

## ПЕРИПЕТИИ СУДЬБЫ

Вплоть до самого выхода игры казалось, что сюжет не принесет особых откровений. Однако, взяв в руки джойстик, вы буквально через пару часов будете шокированы неожиданным развитием событий. Особо впечатлительным читателям лучше присесть. Итак, большую часть игры вам придется управлять вовсе не Солидом Снейком, а... совсем "зеленым" бойцом по имени Рэйдэн (Raiden). Это, пожалуй, главный сюрприз MGS2: после крушения танкера "Дискавери" Снейк официально занесен командованием в списки погибших. Забегая вперед, надо сказать, что все отнюдь не так просто, но о подробностях мы умолчим...



■ Совсем еще "зеленый" боец Рэйдэн



■ Что это? Очередной трюк или Снейк все же мертв



■ Трагическое противостояние: Солид Снейк против MG Ray



какое место вы поразите негодяя - ранения в голову и в пятку приводили к одинаковому эффекту. Теперь же анатомия стала куда интереснее: террорист состоит из рук, ног, корпуса, головы и... висящей на ремне рации. Последствия соприкосновения пули с любой вышеупомянутой частью тела предугадать несложно, а про рацию скажу отдельно. Дело в том, что, заведя вас, охранник передает сообщение на КП, и только после этого включается тревога. Однако если вывести передатчик из строя, неприятель, утратив связь с соратниками, станет для вас легкой добычей. Но даже смерть врага не избавит вас от проблем. Почти все часовые обязаны время от времени сообщать о своем статусе, и если командующий не получит доклада, то вылетит группа проверки. Как вы понимаете, в таких обстоятельствах наилучшей стратегией является незаметное передвижение. Все рядовые враги по-прежнему видят на расстоянии нескольких метров перед собой. Но теперь это выглядит не как недостаток искусственного интеллекта, а как поблажка игроку. Мало того что террористы способны засечь вас, даже находясь



■ Дело близится к развязке. Снейк (живой и невредимый) спина к спине со своим новым напарником (!)



ярусом выше или ниже, они еще и слышат ваши шаги. Правда, это свойство можно обратить в свою пользу. Например, если подстрелить бутылку в противоположном конце комнаты, часовой обязательно покинет свой пост, чтобы проверить, в чем дело. Тут-то вы и прошмыгнете...

Что же делать в том случае, если вы все-таки нарвались на неприятности? Ответ однозначен: нужно прятаться, поскольку сражения с толпами вооруженных до зубов спецназовцев уж точно не принесут вам радости. При этом надо помнить, что ни одно убежище не гарантирует 100% безопасности. Всегда есть вероятность того, что враг возьмет да и заглянет под стол или откроет шкафчик. Например, если вы находитесь в комнате, из которой есть только один выход, то группа захвата, не встретив вас по дороге, будет точно знать, что вы все еще в помещении. В таком случае вашего героя может не спасти даже сигнал отбоя. В некоторых ситуациях гораздо проще добровольно погибнуть и начать с ближайшего checkpoint'a, чем отбиваться от неприятельских легионов.

## Бонусы для европейцев!

Konami подтверждает, что в игру добавлен уровень сложности Extreme, тест на выживаемость в схватках с сильнейшими врагами (Boss Survival Mode) и Casting Mode, где на роль главного героя претендует Ниндзя из первой части MGS! Также стали известны новые подробности относительно содержания дополнительного DVD-диска. На диске размещится часовая рассказ продюсера Хидэо Кодзимы об игре, выполненный в виде субтитров, наложенных на видеозапись ряда ключевых сюжетных сцен. Помимо этого Konami включает в набор бонусов уже прославившийся в Сети репортаж "The Final Hours of Metal Gear Solid 2", подготовленный журналистами сайта GameSpot (в него входят уникальные съемки в офисах Konami Japan). Плюс галерея иллюстраций, подборка японских и американских рекламных роликов, а также краткие биографии людей, чьиими руками создавалась великолепная игра.





## ВРАГ МОЕГО ВРАГА - МОЙ ДРУГ!

**Урокез Плискин**  
(Inquels Pliskin)

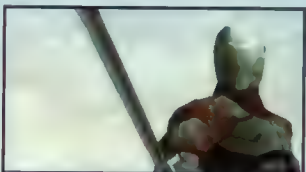
Явно названный так в честь Снейка Плискина, героя Курта Рассела из фильма "Побег из Нью-Йорка", этот герой поразительно напоми-



нает постаревшего Солида Снейка. Так может, он и есть Снейк? Ответ откроется ближе к финалу игры.

**Нинзя (Ninja)**

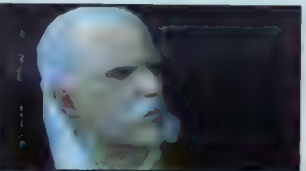
Несмотря на гибель от рук Ликвида Снейка (Liquid Snake), старый



знакомый объявляется в MGS2 как ни в чем не бывало. Или перед нами его двойник? Или призрак? Или клон? Или брат/сестра-близнец... короче говоря, одна из многочисленных загадок от Кодзимы.

**Револьвер Оцелот**  
(Revolver Ocelot)

Выкрад в конце предыдущей игры чертежи Metal Gear Rex, он рас-



продал их всем, кто готов был заплатить - в результате чего мир теперь буквально наводнен копиями когда-то уникальной боевой машины. Оцелот играет немаловажную роль в сюжете MGS2: в его руку "подсажена" ДНК Ликвида.

**Ольга Гурлукович**  
(Olga Gurlukovich)

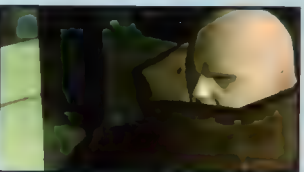
Дочь полковника, командующего подразделением спецназа в эпизоде на танкере "Дискавери". Первый босс игры. Впоследствии



она еще встретится Рэйдну на фабрике, причем покажет себя с неожиданной стороны.

**Фэтмен (Fatman)**

В ударном подразделении Dead Cell террористической группы Sons of Liberty он является главным экспертом по взрывчатке



вещам. Вы не раз помянете его душу, неосторожно подпрыгивая на разложенных тут и там брикетах пластида. На заводском уровне это первый босс.

**Форчун (Fortune)**

Девушку с рельсовой пушкой, снабженной импульсным однофазным

генератором переменного тока с частотной коррекцией (для краткости назовем ее просто рейлга-



ном) бесполезно атаковать обычным оружием. Удача или плоды технического прогресса? Сыграйте - узнаете.

**Вамп (Vamp)**

Естественно, это сокращение от "вампира" - кем он, в сущности, и является. Пьет кровь врагов, ходит по воде и с завидным постоян-



вом не желает умирать. Вы не раз пересечетесь с ним на фабрике.

**Солидус Снейк**  
(Solidus Snake)

Третий, самый сбалансированный клон Биг Босса (Big Boss). Брат Солида и Ликвида. Очень похоже,



что именно он стоит за инцидентом с индустриальным комплексом Big Shell.

Постоянная угроза разоблачения здорово натягивает нервы. Разрядиться помогают по-прежнему жаркие схватки с боссами и предусмотренные сюжетом перестрелки. Как раз на такой случай авторы и предусмотрели набор из десяти пушек, дополненных гранатами, радиоуправляемой взрывчаткой и холодным оружием.

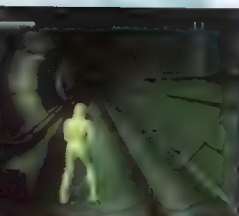
Чуть не забыл упомянуть об интерактивности окружающей среды. Практически на все окружающие вас предметы можно как-нибудь повлиять. Вы способны не только бить бутылки, тарелки, бокалы, но и сбивать с полок журналы (их страницы при этом живописно переворачиваются). Если же стрелять по какой-нибудь картонной



■ Последняя битва. Силы, конечно, неравные, так что ищите Ration

**Шпионские страсти.**

В MGS 2 появилась масса интересных моментов, один из которых связан с переодеванием. Рэйдну не раз придется менять свой прикид, чтобы спокойно пройти мимо постов. Но это еще не все: ближе к концу нашему новому супершпиону придется вообще щеголять голышом.



коробке, то рано или поздно она развалится, а ее содержимое вывалится на пол. Но к разрушению можно подойти и с умом. К примеру, пробив огнетушитель, вы поднимете целое облако пены, которое может послужить дымовой завесой, что поможет вам оторваться от преследователей. Вообще, вышесказанное является лишь общим описанием игрового процесса MGS2, поскольку рассказ обо всех его аспектах никак не уместить в рамки обычного обзора. Зато оставшегося места вполне хватит для того, чтобы поговорить о визуальных достоинствах шпионского симулятора.

Первоначально именно графика привлекла всеобщее внимание к проекту. И невзирая на то что со времен первой демонстрации весной 2000 года игра внешне почти не изменилась, качество 3D все еще завораживает. Прежде чем выискивать угловатости на моделях главных героев, стоит оглянуться по сторонам, чтобы оценить всю картину. На одном экране могут легко уместиться десятки врагов. Но все это ерунда по сравнению с потрясающими заставками, работающими на движке. Кроме вступи-





тельного ролика, в игре вообще нет CG-роликов, но и причин жалеть об этом тоже нет. Чего только стоит сцена буйства Metal Gear Ray! Представьте себе огромного робота ростом с пятиэтажный дом, который громит корабль, в то время как толпы морских пехотинцев тиснено пытаются его остановить. Боюсь, что мне просто не хватит красноречия, чтобы передать впечатления от подобного зрелища. Нельзя не сказать пары ласковых и о потрясающих эффектах освещения. Любой источник света порождает почти реальную тень от всех окружающих его объектов. Плавный контур растекается по полу, стенам и деталям интерьера. А какие там чайки летают над вражеской базой! Как грациозно передвигается Рэйдэн под водой! Возвращаясь к моделям персонажей, хочу отметить, что степень их проработки беспрецедентна для игры подобного рода. Скептики, конечно, могут сколько угодно твердить, что, мол, в Shenmue 2 или Dead or Alive 3 морщины на лице героев более ровные, а губы более гладкие. Однако при всей своей динамичности, 60 кадров в секунду и моментальных загрузках MGS2 вполне сравнима с самыми графически продвинутыми играми на рынке. Звук здесь тоже на высочайшем уровне. Один только саундтрек явно влетел Konami в копейку, переключавшуюся в карман голливудского композитора Гарри Грегсона-Вильямса (Harry Gregson-Williams), на счету которого музыкальное оформление "Принца Египта" (The Prince of Egypt), "Шрека" (Shrek) и "Врага государства" (Enemy of the State).

Проведя за игрой несколько часов, вынужден признать, что AI не случайно съедает целых 30% ресурсов приставки.

## РЕЗЮМЕ

PlayStation2

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

### ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

Мощный, эмоционально насыщенный сюжет, грамотный оригинальный дизайн, великолепная графика, выполненная в реалистичном стиле.

Куда более высокая по сравнению с первой частью театрализация действия, неоднозначные политические выводы в сюжете, легкие проблемы с управлением.

Official PlayStation Россия

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

9.1

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Что можно сказать об игре, которой мы присудили титул "Проект года"? Добавлю лишь, что нам достанется самая полная версия MGS в мире.



Подводя итог, я одновременно подвожу черту под двухлетними ожиданиями, предшествовавшими выходу MGS2. А раз так, то я не имею права отмахиваться пустыми льстивыми фразами - придется придумать более внятное завершение. Вот что я скажу: в Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty надо играть, удивляться поворотам сюжета, наслаждаться графикой, потрясающей озвучкой (здоровенный камень в огород Final Fantasy X), сверхкачественной реализацией всего и вся. Независимо от личных предпочтений каждый уважающий себя обладатель PS2 обязан познакомиться с работой Хидэо Кодзимы и его команды. Потому что если пропускать такие игры, то вообще непонятно, зачем покупать игровую приставку.

MAC FANK

в продаже с 18 февраля



### Читайте в номере "Страны Игр"

Эмуляция привлекательна, но и опасна! - специальный материал, посвященный проблеме эмуляции консолей на PC. Самая полная информация о всевозможных эмуляторах - история, цифры и прогнозы от наших специалистов.

Вторая часть Елизаветы Глинкинской Словаря - самый полный, корректный и точный игровой словарь для читателей "Страны Игр".

Warlords Universe - все о вселенной Warlords. Вспомните незаслуженно забытые игры, которые оказали огромное влияние на индустрию.

Технический прогресс и судьба игровой индустрии - специальный материал, посвященный идеям, технологиям и устройствам, изменившим мир компьютерных и видеоигр... Или пытавшимся это сделать.

Seamus Sam's Second Encounter - первый взгляд на игру от ее непосредственного локализатора, небезызвестного старшего оперуполномоченного Гоблина! Суперматериал, посвященный суперхиту.

00 и др.

Medal of Honor: Allied Assault Rayman M Vampire Night Parkan: Железная Стратегия Super Smash Bros. Melee Darkened Skye Capitalism 2 Guilty Gear X Time Crisis II Bersack 2 Starship Unlimited 2 Williams F1 Team Driver Demon World Dark Armies

Также впервые в "Стране Игр" - Hi-Tech Zone, мини-обзоры, "Склепик Назарова"!

СТРАНА ИГР

GameLand.ru





МАКР: RACING

РАЗРАБОТЧИКИ: ELECTRONIC ARTS/BLACK BOX GAMES

КОЛИЧЕСТВО УРОВНЕЙ: 1-2

ДАТА ВЫХОДА: АПРЕЛЬ 2002 ГОДА



Серия Need for Speed (далее NFS) всегда выделялась среди остальных "гонок" для PlayStation. Детище Electronic Arts, удачно балансируя на грани между симулятором и аркадой, притягивало к себе любителей быстрой езды, а не нудной настройки автомобиля.



# NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

## Новая "конюшня"

Aston Martin Vanquish  
BMW M5  
BMW Z8  
BMW Z8 HP  
Chevrolet Corvette Z06  
Chevrolet Corvette SE  
Dodge Viper GTS  
Ferrari 360 Spider  
Ferrari F50  
Ford Falcon  
Ford Mustang SVT Cobra R  
Holden HSV  
Jaguar XKR  
Lamborghini Diablo  
Lamborghini Murcielago  
Lotus Elise  
McLaren F1  
McLaren F1 LM  
Mercedes CL55 AMG  
Mercedes CLK GTR  
Opel Speedster  
Porsche Carrera GT  
Porsche 911 Turbo  
Vauxhall VX220



менно эта особенность объединяет порой столь непохожие друг на друга части игры. В погоне за разнообразием авторы дошли до того, что создали в рамках NFS мини-сериалы. Сначала Need for Speed: V-Rally 1 и 2, а вот теперь еще и вышедший в 98-ом Need for Speed III: Hot Pursuit готовится обзавестись персональным преемником. Сиквел, разрабатываемый канадской командой Black Box Games, обещает объединить испытанную концепцию и мощность платформы нового поколения. Формула успеха игры кроется в ее названии. "Жаркая погоня" разворачивается на трассе тогда, когда экстремальные водилы сталкиваются со служителями правопорядка. Как и четыре года назад, все соревнования в Need for Speed: Hot Pursuit 2 (далее HP2) проходят

проблемы. К тому же, попытки патрульных "вставить палки в колеса" гонщиков лишь способствуют большему выбросу адреналина в кровь. Методы полицейских за это время не успели измениться: кроме банальных попыток притереть вас к обочине, они блокируют дорогу заслонами и подло



■ Lamborghini — традиционный фаворит серии Need for Speed

**В Need for Speed: Hot Pursuit 2, как обычно, представлены реально существующие машины, и всего их 20 штук.**

под гнетом неуступчивой полиции. Колам, видите ли, не нравится, когда по городу носятся со скоростью 200 км/ч. Что ж, это их

разбрасывают на проезжей части шипы. К счастью, планировать оборону теперь можно заранее, поскольку вы слышите все переговоры офицеров с диспетчером. К примеру, если те просят поставить колюшки с левой стороны шоссе, то целесообразнее держаться у правого края.

В HP2, как обычно, представлены реально существующие машины, и всего их 20 штук. Особой экзотикой здесь не пахнет, но известные марки присутствуют: BMW, Ferrari, Jaguar, McLaren, Mercedes, Porsche и т.д. Трассы, коих более 12, вызывают куда больший интерес. Electronic Arts обещает разнообразные пейзажи, оживляемые погодными явлениями вроде дождя, пыльных бурь, торнадо и снежных бурянов. Кроме того, каждый трек имеет потайные пути, позволяющие "срезать" лишнее расстоя-

ние. Объединить машины и дороги помогут 60 кубков и чемпионатов.

Новый графический движок довольно неплохо справляется со своей задачей, хотя и не творит чудес. Автомобили выглядят по современным стандартам вполне прилично: их модели детализированы, снабжены бликами и возможностью деформироваться при получении повреждений. В салоне теперь можно отчетливо разглядеть водителя, который выполняет не только декоративную функцию. При аресте копы выволакивают его из машины, зачитывают права и отправляют в участок. По заверениям авторов, в финальной версии ландшафты будут настоящими произведениями искусства. Живописные места, такие как реки, водопады, пляжи и пустыни, просто обязаны поразить нас своей природной красотой. Обилие мелких деталей вроде опадающих листьев ничуть не замедлит игру, которая даже при большой скорости движения обещает радовать стабильными 60 кадрами в секунду.

MAC FANK







ЖАНР: RTS  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: UBI SOFT/MASA GROUP  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
DATA ВЫХОДА: 29 МАРТА 2002

# CONFLICT ZONE

2010 год. Международный Корпус Мира (ICP), поддерживающий порядок на планете, встречает ожесточенное сопротивление со стороны организации GHOST, чьи экономические интересы вступают в конфликт с планом ООН по развитию мировой инфраструктуры. GHOST, превыше всего почитающая собственную выгоду, не останавливается ни перед какими человеческими жертвами, чтобы полностью дестабилизировать обстановку и, пользуясь возникшим хаосом, занять лидирующее место на мировой экономической арене. Лавинообразно возникающие локальные вооруженные конфликты перерастают в глобальное противостояние.



Очередное сдиралово с Dune 2/C&C/Red Alert - гарантированно, - наверняка подумали многие. Позволим себе не согласиться с категоричными определениями и посмотрим на детище французских разработчиков пристальнее. Это и вправду стратегия в реальном времени, но от своих товаров по жанру она отличается примерно так же, как харвестер от орнитоптера. Уникальным нововведением является «третья власть» (или, если хотите, «пятая колонна») - средства массовой информации.

Ведь пресса и в гораздо большей степени телевидение оказали огромное влияние на ход военных столкновений современности, начиная с войны во Вьетнаме, и вот теперь это нашло отражение в играх. Заняв сторону правительственных сил ICP, вам придется не только бороться с противником, но и следить за реакцией общественного мнения. Потери среди мирных жителей должны быть минимальными, поэтому от тактики ковровых бомбардировок придется отказаться. От того, как ICP выглядит в зеркале прессы, напрямую зависит финансирование группировки и, как следствие, успех всей кампании (и никакого спайса, тибериума или алюминиевых огурцов: единственный жизненно-важный ресурс здесь - денежный поток, на который строится техника и нанимаются бойцы). Что характерно, при игре за GHOST пресса ключевой роли не играет, а боевиков можно вербовать прямо из мест-



В Conflict Zone камере можно задавать любое положение.

ных жителей, но зато оснащение (оружие, техника) вашей партизанской армии будет заметно уступать тому, что использует ICP. Забудьте о «тумане войны» - вся карта изначально просматривается, не глазами, так локаторами. Играющий может выбрать удобный вид на поле боя: сверху или в изометрии, а если очень хочется, то вообще можно «привязать» камеру к любому из собственных юнитов, которых, между прочим, аж 65 типов - от противотанковых вертолетов до самолетов-разведчиков с системой AWACS и военно-морского флота. Каждая боевая единица обладает своим интеллектом и может действовать в зависимости от трех заданных вами линий поведения (простое следование приказам, особая осторожность или агрессивность). Например, в «осторожном» режиме солдаты откроют огонь только при малом риске



Наглядный пример работы средств массовой информации.

и с самой удобной для них дистанции. Две основные кампании (за ICP или GHOST) состоят из 18 миссий, одна из которых - дополнительная, скрытая. Достаточно успешно дебютировавшая на PC и чуть слабее показавшая себя на Dreamcast, Conflict Zone уверенным шагом движется на PS2 - приставку, не особо избалованную стратегическими играми, а уж тем более RTS в чисто «западном» стиле. Удастся ли ей завоевать свою аудиторию, мы узнаем совсем скоро.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

От того, как ICP выглядит в зеркале прессы, напрямую зависит финансирование группировки и, как следствие, успех всей кампании.







ЖАНР: ACTION

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: ACTIVISION/LUCAS ARTS

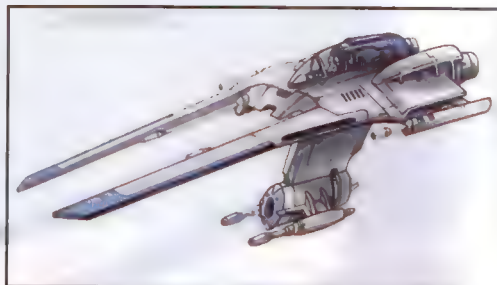
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2

DATA ВЫХОДА: 11 МАРТА 2002 ГОДА



# STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Star Wars Starfighter стала наиболее удачной из приставочных игр по Episode I второй волны. Мало того, выйдя в середине октября 2000 года, она вообще оказалась одной из лучших игр, с которыми PS2 "запускалась" в Америке. На эту весну намечена премьера Episode II, Attack of the Clones, и вполне логично, что LucasArts привязывает к фильму продолжение удачной космической стрелялки.



из "Возвращения Джедая", дает пилоту возможность пользоваться в бою Силой. Помимо обычных лазеров и фотонных торпед он позволяет применить четыре джедайских спецприема: Force Lightning (атака), Force Shield (защита), Force Reflex (отражение выстрелов, выглядит почти как режим bullet time в Max Payne) и Force Shockwave (конец всему живому). Выполняются они при помощи нажатия кнопки в нужный момент (в стиле QTE из Shenmue). Дабы он не увядал в тени рыцарского мегазвездолета, корабль Нима (это по-преж-

## Пара слов об управлении

Направление движения корабля регулирует левая аналоговая рукоятка Dual Shock, ▲ позволяет автоматически выбрать ближайшую из целей, а нажав ⊞, вы сможете попрактиковаться в прицеливании вручную. ⊗ — стрельба из основного оружия, ⊙ — вспомогательный арсенал или использование Силы (выбор из списка доступных «джедайских фокусов»). ⊞ вызывает список команд для ведомого, ⊞ управляет камерой, а на клавишах ↑ и ↓ «висят» ускорение и торможение корабля.

## ТЕПЕРЬ ОН ДВОЕ!

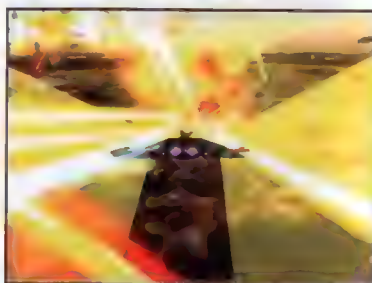


Как ясно из названия, отныне в наше распоряжение поступает рыцарь Джедай — смуглая девушка по имени Ади Галлия (Adi Gallia). Мало кто об этом помнит, но в Episode I она заседает в зале Совета Джедаев вместе с Сэмюэлем Джексоном и остальным зверинцем. Судя по всему, Ади — это такой звездно-войновский аналог Зены: и мечом не прочь помахать, и с истребителем управляется неплохо (кореллианка ведь, они там все летать горазды — взять хотя бы Хана Соло). Второй персонаж — Ним (Nym), бывший космический пират, переквалифицировавшийся в предводителя повстанцев (велика разница, знаком игрокам по первой части. Угрозы прогрессивным мирам объявлены капитан Кавик Тот (Cavik Toth) и его эскадрилья Сабо-



Если это настоящий игровой скрин, то нас точно ждет шедевр.

Сотрудники Лукаса обещают 15 уровней не по-детски крутых перестрелок в вакууме и новый кооперативный режим прохождения.



Все-таки Сила — это страшная штука, даже на службе у Jedi

ат (Saboth, вообще-то, это одно из имен Бога на иврите), ну и старая добрая недоделанная Торговая Федерация. Ади сражается против геноцида Джедаев, а Ним намерен отбить у федералов родную планету. Сотрудники Лукаса обещают 15 уровней не по-детски крутых перестрелок в вакууме и новый кооперативный режим прохождения.

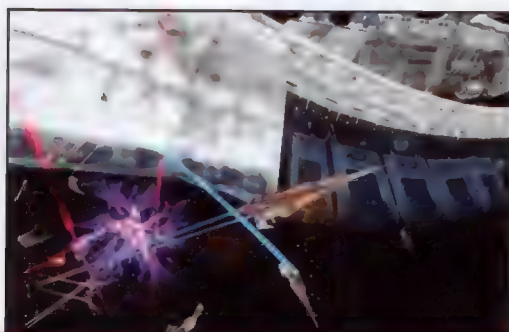
## ПЕРВЫМ ДЕЛОМ — «СИДОЛЕТЫ»!

Поделенная на миссии основная структура игры особенно не изменилась, зато парк звездолетов обогатился новыми моделями. Примечательно, что корабль Ади Галлии, напоминающий "тупоносый" A-Wing



нему Havoc) переоснастили, навесив на него два вида ракет и бомбы с дистанционным управлением. Как уже было сказано, в Starfighter теперь есть режим для командной игры вдвоем через spitscreen. При этом откроются еще два персонажа: надутый газом крылатый тойдарианец Рети (Reti) на оборудованном "вулканом" Zoomer'e, а также напарник Нима Джинкинс (Jinkins), рассекающий на корабле Freefall, укомплектованном несколькими боевыми дроидами. И уж, конечно, оба игрока могут засесть за управление Навос'ом: один будет рулить машиной, второй — контролировать оружейные системы. Игра практически готова, однако работу движка оригинального Starfighter'a "утяжелили" новые графические спецэффекты, и сейчас авторы сконцентрировали все усилия на удержании частоты кадров на приемлемом уровне. Наверняка, это им удастся, и в лице Jedi Starfighter многочисленные фэны "Звездных войн" (да и не только они) получат солидную игру, которая только закрепит успех, достигнутый ее предшественницей.

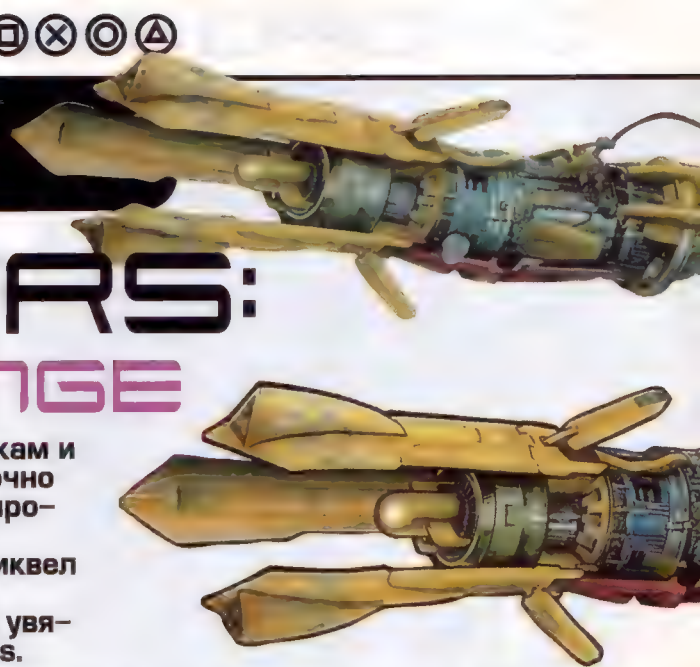
ВАЛЕРИЙ "А.КУПЕР" КОРНЕЕВ







ЖАНР: RACING  
РАЗРАБОТЧИК: ACTIVISION/RAINBOW STUDIOS  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2  
Дата выхода: 12 февраля 2002 года



# STAR WARS: RACER REVENGE

Судя по попавшим в наше распоряжение видеороликам и подборкам скриншотов, SW Racer II прошла достаточно долгий путь со времен бета-версии, показанной на прошлогодней выставке E3. Rainbow Studios, авторы Splashdown и Offroad Fury, старательно улучшают сиквел гоночной игры с Энакином Скайуокером (Anakin Skywalker) в одной из главных ролей, одновременно увязывая его с событиями грядущей Attack of the Clones.

## JEDI DON'T MAKE REVENGE, BUT SEBULBA'S DO



Энакин, как мы знаем, победил злокозненного Себульбу (Sebulba) в эпохальной гонке на гравиподах по каньонам Татуина. После чего оба исчезли: Эни два незнакомых дядьки увезли учиться джедайским премудростям, а про судьбу коварного чужака - бывшего бессменного чемпиона, грозу Джа-Джа-Бинкса и любителя отвинчивать контргайки - вообще никто ничего не знал. Прошло восемь лет, и в один прекрасный момент Себульба, живой, здоровый и еще более заматеревший, вернулся в большой спорт, дабы восстановить поруганную честь, выиграв чемпионский титул. А юный падаван Скайуокер возьми да и смойся от своих опекунов и любвеобильной Амидалы, и все ради того же - поучаствовать в гоночном чемпионате. Таким образом, Себульбе подвернулась замечательная возможность проучить сопляка, осуществив реванш, вынесенный в заголовок игры.

## И БУДЕТ МСТЯ МОЯ СТРАШНА!

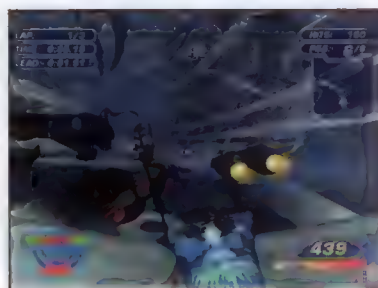
Соревнования развернутся на 14 трассах, расположенных в пяти разных мирах: на песчаном Татуине (Tatooine), скрытой водой планете Мон Каламари (Mon Calamari), всегда повернутом одной стороной к солнцу Рилоте (Ryloth), лесистом Гаморре (Gamorr) и испещренном вулканами Саллусте (Sullust). Всего в SW Racer II войдут 23 персонажа, каждый со своим уникальным подом, пятеро из них будут скрытыми. Гонки проходят в трех режимах: Single ("мсть одиночки"), Versus ("вспомним

долги друг другу") и Tournament ("а на этом можно заработать!"). Кроме простых заездов, в одиночной игре к вашим услугам тренировочный режим и гонки на время. Соответствуя брутальному названию, гонщики теперь ведут себя намного яростнее, удачная расправа с соперниками только приветствуется, а для пущего веселья снята квота на пользование форсажем (хотя по-прежнему не следует забывать о перегреве двигателя).

## МЕЧТА РЕВАНШИСТА

Графический движок слегка изменился за четыре года, вобрав в себя многочисленные наработки, использованные Rainbow Studios в других игровых проектах. Команда-разработчик особенно гордится погодными эффектами, которых мы, правда, как ни старались, пока разглядеть на видеороликах/картинках так и не смогли. Впрочем, если в бета-версии их не видно, это не значит, что их

■ Агрессивность игры вылилась в появление у подов health-bar'ов.



## Первоисточник

Долгожданный второй эпизод «Звездных войн», вокруг событий которого крутятся сюжетные линии большинства новых игр LucasArts, появится на экранах Америки уже 16 мая этого года. Энакин Скайуокер вместе с наставником Оби-Ваном Кеноби защищают Падме от происков политических сепаратистов, а темный орден Ситхов вновь поднимает голову - теперь уже чтобы уничтожить всех Джедаев в Галактике. Судьба Республики висит на волоске...



■ Модель главного героя полностью повторяет прототип из фильма

не будет в финальном релизе. Постоянные 30 кадров в секунду, детальные локации, необычный дизайн транспортных средств, удачная идея с поощрениями за лихачество, да вдобавок ко всему громкая лицензия - обвешанная всем этим багажом, SW Racer II выглядит, мягко говоря, многообещающе. Погляди, как она зарекомендует себя в деле.

ВАЛЕРИЙ "А.КУПЕР" КОРНЕЕВ



■ Сильно поврежденная машина начинает гореть и дымиться.





ЖАНР: ADVENTURE

РАЗРАБОТЧИК: MIDOS INTERACTIVE/CORE DESIGN

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ДАТА ВЫХОДА: НАЧАЛО 2002 ГОДА

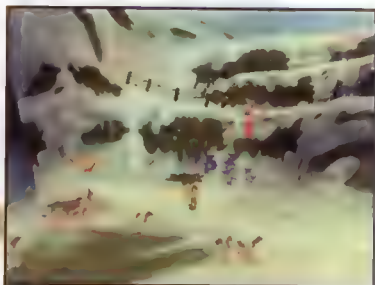


# HERDY GERDY

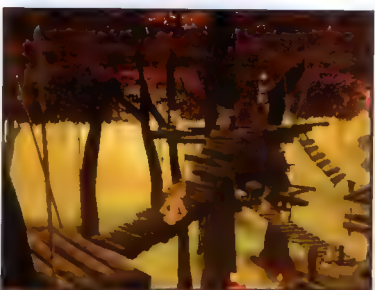
С появлением приставок нового поколения распространение получил интересный подход к созданию трехмерной графики. При помощи различных методов некоторые разработчики принялись делать игры, внешне напоминающие рисованные мультфильмы.



■ Громпы занимаются своим любимым делом — жрут другов



■ Ничто не мешает вам выпастать сразу несколько видов "скота"

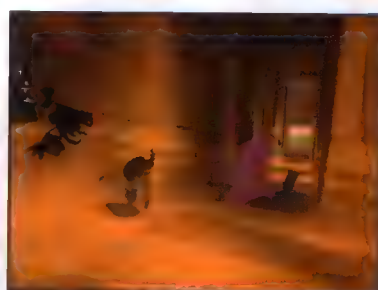


Угрозу для безопасности ваших питомцев представляют не волки, а розовая смесь гориллы и медведя — Громпы.



ширным землям, которые можно условно поделить на 27 различных локаций. Местное население представлено парой сотен отзывчивых персонажей, готовых помочь вам советами и подсказками по прохождению квестов. Причем все диалоги озвучены, однако не забыли и про традиционные субтитры. Однако основа игры, конечно, не в пустой болтовне. Как вы помните, главный герой — пастух, и он должен всячески совершенствовать свои навыки. Задания выполнены в виде обособленных головоломок, которые нужно решать при помощи магических предметов и знаний индивидуальных особенностей каждого из 12 видов животных. Цель, как правило, заключается в том, чтобы вернуть все стадо в загон. Угрозу для безопасности ваших питомцев представляют не волки, а розовая смесь гориллы и медведя — Громпы (Gromp), готовые съесть любую живность, что попадет им в лапы. Но у Герди есть масса способов избежать ненужной конфронтации. Например, хищники ненавидят воду, кроме того, они вспыльчивы, и ничего не стоит заманить их в ловушку.

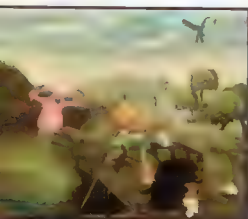
Возвращаясь к графике, замечу, что при беглом взгляде происходящее в игре действительно можно принять за очень качественный мультфильм. А на редкость плавная и красивая анимация только до-



## Головоломка

По сути, вся игра строится из задач на сообразительность, которые можно решать сразу несколькими способами. Немало времени займет изучение повадок всех животных и поиски скрытых предметов.

Например, за каждую сотню обнаруженных на полях колокольчиков вам вручают живую корову. Зачем нужны коровы? Это уже риторический вопрос...



Конечно, попытки воплотить в жизнь подобную идею предпринимались и раньше, но лишь теперь дизайнеры получили шанс добиться желаемого эффекта. Проект Core Design под названием Herdy Gerdy (далее HG) является ярким тому подтверждением.

Действие игры разворачивается на волшебном острове, населенном множеством необычных существ. Вся энергия этого участка суши заключена в Желуде Жизни (Acorn of Life), охранять который, по традиции, должен самый искусный пастух. Для того чтобы выявить одного, среди аборигенов время от времени проводится турнир. На этот раз фавориты соревнования — диктатор Задорф (Zadorf) и отец главного героя — должны были сразиться за право распоряжаться судьбой острова. Однако злодей вероломно усыпил своего конкурента, надеясь таким образом одержать легкую победу. Но он просчитался: молодой и целеустремленный паренек Герди (Gerdy) взялся продолжить дело папашы и освоить нелегкую профессию пастуха.

Но не беспокойтесь, HG — это не какой-нибудь экзотический симулятор, а вполне нормальная приключенческая игра, хотя и со стратегическими элементами. Вы совершенно свободно можете передвигаться по об-

бавляет сходства. И это неудивительно, ведь в команде разработчиков значатся выходцы из студий Disney и Warner.

Изначально релиз игры был назначен уже на февраль этого года, однако теперь эта дата перенесена на неопределенный период. Очевидно, разработчики просто не успевают в полной мере протестировать столь сложный игровой мир, на который они замахнулись изначально.

MAC FANK





ЖАНР: RACING  
РАЗРАБОТЧИК: ELECTRONIC ARTS/EA CANADA  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2  
ДАТА ВЫХОДА: МАРТ 2002

Катание на настоящих снегоходах – занятие весьма небезопасное, оно сродни езде на машине с плохими покрышками и ненадежными тормозами. Поэтому чем рисковать собственной шеей, лучше взять в руки джойстик и сразу же очутиться в седле мчащихся по горам мотосаней.



led Storm был одним из лучших симуляторов снегохода для первой PlayStation, что объяснялось не только малым количеством конкурентов. Вполне закономерно, что столь увлекательная и приятная глазу игра скоро продолжит свое существование на PS2. Работая над сиквелом, Electronic Arts решила немного отступить от канонов оригинала, сделав игру более зрелищной и экстремальной. SSX доказал, что не реализм является залогом коммерческого успеха продукта, ведь любители гонок в первую очередь жаждут скорости

# SLED STORM



и адреналина. И того и другого в новом Sled Storm (далее SS) хоть отбавляй. Главное, что требуется от вас в каждом заезде – это, разумеется, прийти к финишу первым. Но чтобы добиться такого результата, недостаточно просто точно входить в повороты. У SSX игра унаследовала систему трюков. Выполняя акробатические этюды на своем металлическом жеребце, вы зарабатываете не бесполезные очки, а насущные деньги. Полученные средства, естественно, идут на покупку апгрейдов



Шкала Storm, заполняющаяся при выполнении трюков



Агрессивность на трассе только поощряется



Каждый из 8 персонажей обладает не только собственным типом снегохода, но и уникальным стилем вождения.

вроде галогеновых фар, улучшенных тормозов или даже целиком новых снегоходов. Сиюминутный же стимул заключается в том, что удачно завершённые прыжки способствуют заполнению шкалы ускорения, называемой здесь «STORM». Всего в SS2 предусмотрено более 30 трюков, часть из которых срабатывает только на конкретных трассах, коих семь. Неболь-



шое количество трюков с лихвой компенсируется их сложностью и разветвленностью. К победе можно идти самыми разными путями, выбирая индивидуальный маршрут. К примеру, в стандартных гонках, увидев перед собой дом, вы, скорее всего, объедете его. Здесь же вам никто не запретит прокатиться по крыше или, хорошенько разогнавшись, проложить сквозную доро-

гу. Каждый из 8 персонажей обладает не только собственным снегоходом, но и уникальным стилем вождения, что, несомненно, скажется на характеристиках спортсмена и типах выполняемых им трюков. Графика, которая на начальной стадии разработки была далека от совершенства, значительно улучшилась. Трассы в общих чертах очень напоминают аналоги из SSX, однако на данный момент они выглядят чересчур пустынными. Хотя вполне возможно, что такое впечатление создается небольшими моделями спортсменов. Несмотря на заявленную хардкорность, музыка совсем не раздражает слух. Мелодии хорошо вписываются в общее действие, не заостряя на себе внимание, но поддерживая ритм. Сквозь рев моторов время от времени прорезается голос комментатора, который искренне радуется вашим успехам и сообщает о допущенных ошибках. Европейский релиз SS2 предусмотрительно запланирован на конец марта, когда снег уже сойдет и нас, как обычно с запозданием, потянет на зимние виды спорта.

## Freak Style

Если уж EA что ставит на поток, то делает это основательно и со знанием дела. Народ хочет зрелищных экстремальных игр, пожалуйста. И одним Sled Storm все, конечно, не ограничилось. На очереди стоит практически идентичный проект Freak Style с той лишь разницей, что в качестве средства передвижения там будут выступать кроссовые мотоциклы.



MAC FANK



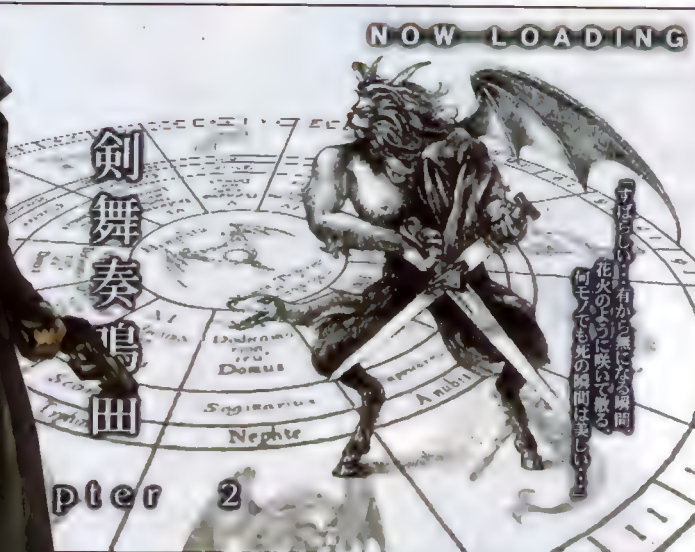


ЖАНР: SHOOTER

РАЗРАБОТЧИК: NAMCO/SHOJO ENTERTAINMENT

КОЛИЧЕСТВО УГРОЗ: 1-2

АЛЬТЕРНАТИВА: TIME CRISIS 2



# VAMPIRE NIGHT

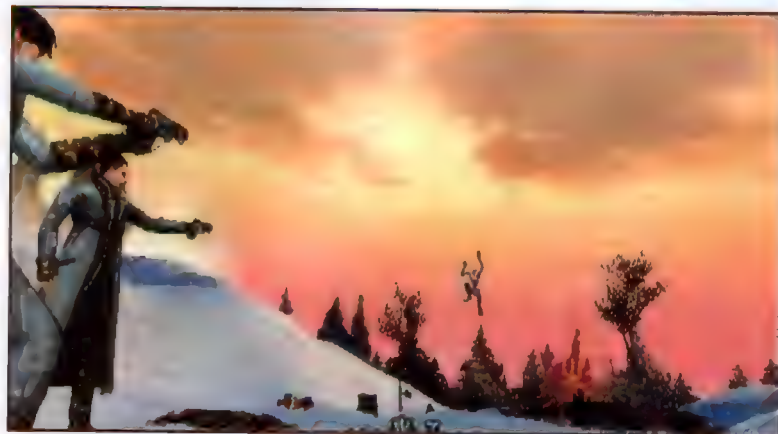
## Тренировка

Мини-игры внесли заметное разнообразие в общий игровой процесс. Однако пройти их честно практически невозможно. Положение спасает парное использование GunCon2 и Dual Shock, поскольку только такой метод позволяет перезаряжать оружие, не отводя его от экрана.



Как известно, театр начинается с вешалки, а игра, соответственно, с главного меню. Приглядевшись повнимательнее, в Vampire Night (VN) можно отыскать три режима: Arcade, Special и Training. Хотите вкусить все прелести оригинального продукта, радовавшего посетителей залов игровых автоматов? Смело выбирайте первый режим. Ежели душа требует чего-нибудь новенького, стоит обратить взор в сторону Special - немного доработанной и измененной версии VN, созданной, так сказать, для домашнего пользования. Людям, желающим проверить свое мастерство, прямая дорога в Training mode, предлагающий 17 различных мини-игр. Ну что, поехали?

Vampire Night разбита на шесть глав, красочно живописующих в многочисленных заставках на движке о том, как два борца за добро и справедливость истребляют толпы различной нечисти. Сюжет незатейлив: Auguste, один из самых могущественных вампиров на земле, пробудился от трехсотлетнего сна и начал терроризиро-



Игра изобилует альтернативными маршрутами, попасть на которые реально только при определенном стечении обстоятельств.



вать жителей окрестных деревень. Главные герои, Albert и Michel, должны его остановить. Как всегда, ничего особенно оригинального. В конце первой главы наши спасители вселенной встречают 12-летнюю девочку Caroline, чудом выжившую во время очередного набега кровососущего племени. А теперь скажите честно: вы любите детей? Если нет, тогда крепитесь. Этот надоедливый киндер-сюрприз будет маячить перед носом охотников за вампирами на протяжении всей игры. Caroline постоянно влипает в различные неприятности, но с упорством мамонта продолжает следовать за вами. Кроме монстров, по дороге также будут попадаться деревенские жители, на теле которых уютно примостился паразит Sarcoma, по виду напомина-

ющий одноглазого осьминога. Чтобы спасти людей, необходимо в него попасть. В противном случае жертвы незамедлительно превращаются в вампиров, и вам остается только пристрелить их за компанию со всеми остальными товарищами, пускающими слюни при виде вашей шеи. За успешное спасение благодарные жители могут подарить дополнительную жизнь, однако это не самая большая награда. VN изобилует альтернативными маршрутами, и, освобождая несчастных из цепких лап Sarcoma, вы как раз и получаете возможность увидеть эти секретные пути. Оперативное отражение атак монстров на Caroline порой также предоставляет шанс пройтись неизведанными ранее тропами. Но где бы вы ни оказались, никогда не за-

Сотрудничество Namco и Sega принесло странные плоды. Вся работа по созданию Vampire Night проделало сеговское подразделение Wow (бывшее Sega AM1), известное по серии House of the Dead. В результате получился шутер со световым пистолетом, до боли напоминающий вышеозначенный HotD. Новая упаковка, но старое содержание, теперь уже с вампирами в главных ролях.



бывайте безжалостно расстреливать ящики и бочки на улице, вазочки с цветами, доспехи рыцарей, красующиеся в коридорах замка, и тому подобные предметы. Иногда из них вываливаются различные power-ups (вроде бонусных очков или жизни). В конце каждой главы (за исключением первой) вас с нетерпением ждет босс, причем при встрече заботливая игра крупным планом демонстрирует его уязвимое место (weak point). Собственно говоря, все монстры в VN имеют weak points (они выделяются голубыми кружками), попадание в которые приносит не только легкую победу, но и дополнительные очки.

Особо хотелось бы поговорить о режиме Special. Первое, что здесь бросается в глаза - наличие дополнительных миссий. В

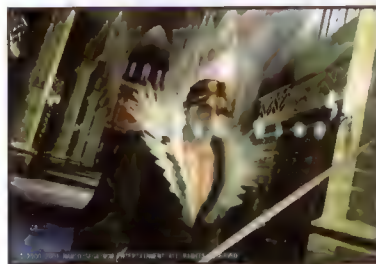
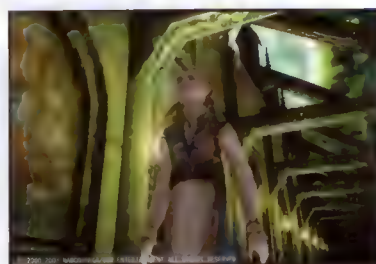
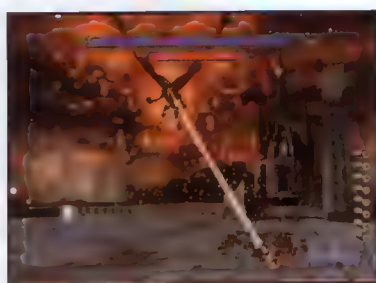
чество очков. Разница, думаю, очевидна. Принарядившись, охотник за вампирами наверняка захочет посетить оружейный раздел (weapons), предлагающий в основном различные типы патронов. В категории tools наличествуют одноразовые вещи, которые нужно использовать сразу после покупки. Сюда входят дополнительные жизни и кредиты, возможность начать игру с какой-то определенной главы, уменьшение уровня сложности и т.д. По каким-либо причинам ставшие ненужными предметы можно переплавить обратно в серебро, но учтите, что их стоимость возвращается не в полном объеме. Больше, собственно, тут ничего не скажешь, так что заканчиваем повествование о "магазине на диване" и переходим к прозе жизни.



■ Точный выстрел в уязвимое место врага приводит к его мгновенной гибели. Выглядит это очень эффектно.

**■ Все монстры в VN имеют weak points, попадание в которые приносит не только легкую победу, но и дополнительные очки.**

начале игры к вам обращается кто-либо из деревенских жителей и, слезно заламывая ручки, просит оказать ему услугу (при этом все полученные задания заносятся в Mission Files). За выполнение задачи вам даруется какой-нибудь бонус (жизни, кредиты, серебряные слитки и т.п.). Просьбы бывают разные, но чаще всего сводятся к словам "спаси" или "принеси". Например, одна девочка умоляла вернуть ей потерявшуюся куклу, без которой она, понимаете ли, заснуть не может. Кукла нашлась за ближайшим пригорком. Так что вы думаете, в следующий раз меня встретила собака (!), просящая притупить ей золотую косточку, предусмотрительно спрятанную на дороге под кучкой грязи. Надо отметить, что практически все нужные предметы хорошо видны (скажем, та же искомая кукла выделялась на общем фоне весьма колоритно). Чтобы задание считалось выполненным, в найденную вещь необходимо выстрелить. Как видите, ничего сложного. Второе, что отличает Special от режима Arcade - возможность ходить за покупками



### Шляпки для девочек

Режим Special обеспечит ваших героев не только всевозможным оружием и аксессуарами, которые помогают в нелегком деле истребления вампиров, но и различными предметами, весьма косвенно влияющими на игру. Например, установив в качестве Tool такую вещь, как Maiden's Gloom, вы кардинальным образом измените внешний вид своей полутчи Caroline. В результате ее невзрачная одежда превратится в летний сарафанчик. Подобный трюк можно проделать и с ее прической.



■ Легким движением руки глатье превращается в..



■ Паразитом мерзкого вида заражены все жители города

в магазин (item shop). Расстреливая все те же несчастные бочки и вазочки, вы собираете серебряные слитки, на которые впоследствии можно приобрести что-нибудь полезное. Магазин предлагает три типа товаров: accessories, weapons and tools. В первой категории, как ясно из названия, обитают разнообразные аксессуары. Здесь есть перчатки (army gloves), кольца (score ring) и даже серьги (hunter's earring). Все предметы туалета достаточно сильно разнятся как по цене, так и по параметру "полезности". К примеру, нацепив на себя сережку, вы станете получать дополнительные 50 грамм серебра с каждого разрушенного ящика или любого другого объекта. А вот score ring всего лишь позволит видеть на экране текущее коли-

# РЕЗЮМЕ

PlayStation2

Vampire Night

**ПЛЮСЫ И МИНУСЫ**

Легкость управления даже при использовании Dual Shock 2, возможность игры вдвоем на одном экране в режиме cooperative.

Низкая развлекательность уровней, малая продолжительность и достаточно большое время загрузки.

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

# 7.8

**СЛОВО РЕДАКТОРА**

Первый плод сотрудничества двух лидеров рынка игровых автоматов, в целом, оправдывает возложенные на него надежды. Прекрасная графика, масса эффектов и дополнительных режимов. Удручает лишь малая продолжительность Arcade Mode, но со временем это перестает замечать.

■ Боссы в игре имеют яркую, запоминающуюся внешность

Несмотря на то что, согласно сюжету, события игры разворачиваются в 2006 году, вас наверняка не будет покидать ощущение, что дело происходит в Средневековье. Способствует этому как готическая архитектура, так и сама тематика VN. Вообще говоря, графически проект очень силен, хотя без недостатков все же не обошлось: отличные спецэффекты и великолепный дизайн монстров "скрашиваются" достаточно скупой анимацией некоторых противников. Впрочем, в пылу борьбы вы вряд ли что-либо заметите. Но вот игру актеров, озвучивавших героев, успели раскритиковать все кому не лень. Мол, не диалоги здесь, а бесконечные вариации на тему "этот стон у нас песней зовется". Честно говоря, я не понимаю, в чем проблема. Если не нравится озвучка, во время заставок звук можно выключить. Ах да, вы же не услышите, о чем говорят герои! Не расстраивайтесь, в VN есть титры - читайте на здоровье.

Конечно, в сравнении с Time Crisis 2 серовская сага о вампирах несколько меркнет, что, тем не менее, совсем не говорит о ее низком качестве. VN не предлагает ничего нового, но отличается добротным, проверенным временем игровым процессом. На месяцы она вас не затянет, но для отдыха после тяжелого учебного дня подойдет идеально.

ЛЕОНАРДА Ф.

МАРТ [48] 2002

РОССИЯ OPM

21





ЖАНР: SHOOTER  
РАЗРАБОТЧИК: SCE/NAMCO  
КОЛИЧЕСТВО УГРОЗОК: 1-2  
АЛЬТЕРНАТИВА: VAMPIRE NIGHT



У меня для вас две новости: плохая и хорошая. Во-первых, корпорация Neodyne Industries готовит к запуску на орбиту несколько военных спутников, мечтая с их помощью захватить власть на Земле. Во-вторых, секретная организация VSSE уже выслала парочку агентов, чтобы разобраться со злодеями. Мир в очередной раз будет спасен, ибо один из этих агентов — вы.

# TIME CRISIS 2

## Dual Shock — на пол.

Отличительной особенностью игрового автомата Time Crisis было наличие педалей, при нажатии на которую персонаж выглядывал из укрытия и приступал к отстрелу врагов. На домашних консолях разработчики реализовали ту же схему, а в качестве педалей предложили использовать джойстик. Подключение же новых пистолетов GunCon2 через USB-порт PS2 дало возможность использовать такой принцип игры сразу двум игрокам, что раньше было просто невозможно.



умаю, нет необходимости говорить, что shooter Time Crisis 2 (TC2), идущий в комплекте со световым пистолетом GunCon 2 от Namco, представляет собой порт с игрового автомата. Но все же следует упомянуть о том, что же выделяет серию Time Crisis из ряда проектов этого жанра. В случае опасности разработчики дали нам возможность прятаться за различными объектами, причем этот момент сопро-



Очень часто ваши враги будут прикрываться заложниками.

вождается процессом перезарядки оружия. Происходит данное действие (в зависимости от настроек) как при нажатии на одну из кнопок на пистолете, так и при стандартном выстреле за экран телевизора. Когда герою угрожает какая-то существенная неприятность, загорается аршинная надпись "Danger!". В общем-то, совершенно неважно, что именно служит укрытием: будь то колонна, дерево или хлипкий стульчик — все они гарантируют надежную защиту. Однако чтобы хитрый игрок подолгу не засиживался в своем импровизированном "окопе", разработчики пошли на вполне оправданный шаг. Уровни TC2 разбиты на множество маленьких участков — Action Points. На зачистку каждого из них дается ровно 40 секунд. Если не успеете перебить всех про-



Чтобы сделать процесс общения с игрой более приятным, Namco не поленилась подправить ее графическое оформление.

тивников, агент лишается одной жизни и время начинает отсчитываться сначала. Из всего вышесказанного сразу становится понятно, почему, собственно, творение Namco носит название Time Crisis. Рассмотрим же его в деталях.

Главный режим — Arcade — скрывает в своих недрах Story Mode, состоящий из трех уровней, которые, в свою очередь, разбиты на три зоны (area), густо населенные враждебно настроенными субъектами. Насколько опасен каждый конкретный элемент, легко определить по цвету его одежды. Например, "люди в синем" — самые безобидные противники. Можно спокойно отложить пистолет в сторону, сходить на кухню, заварить чайку,



Именно так выглядит экран при одновременной игре двух человек. Вам ничего не видно? Нам тоже.



после чего позвонить другу и пригласить его в гости... Вернувшись к игре, обнаруживаем, что вышеописанная группа товарищей все еще усердно пытается попасть в героя. Похвально. Их коллеги, предпочитающие одеваться в красные и зеленые тона, отличаются гораздо большей меткостью. Но волновать вас, скорее всего, будут бонусные экземпляры в желтых комбинезонах, изредка появляющиеся на экране на несколько секунд. Попадание в подобный "лакомый кусочек" приносит приличное количество дополнительных очков. Кстати говоря, оппоненты тоже перезаряжают оружие и, так же как и игрок, любят прятаться за деталями окружающей обстановки.

Надеюсь, никто еще не забыл, что главных героев в данном произведении двое? В



В случае опасности можно "нырять" в укрытие, причем этот момент сопровождается перезарядкой оружия. Однако там нельзя сидеть бесконечно долго.



Значок "Danger" всегда предупреждает вас о наступающей угрозе

одиночной игре роль одного из них, как нетрудно догадаться, исполняете вы, вторым же управляет компьютер. Помощи от него не ждите, однако в схватках с боссами партнер оказывается полезен хотя бы тем, что периодически отвлекает внимание противника на себя. Иногда возникают ситуации, когда напарник оказывается на линии огня. Но беспокоиться за его здоровье не стоит, так как он, похоже, покрыт толстым слоем из десятка бронезилетов (нечаянное попадание в бездушного компаньона приводит всего лишь к штрафу в тысячу очков)... Минуточку... Слышите звонок в дверь? Это пришел друг, которого мы недавно пригласили. Отлично, усаживайте его за приставку - будем тестировать мультплеер. К сожалению, насладиться этим режимом можно только при наличии двух телевизоров и такого же количества консолей, соединенных с помощью кабеля i-Link. Если подобное богатство недоступно, придется довольствоваться обычным splitscreen, который выглядит ужасно - уж больно там все мелкое и некачественное. Положение не спасает даже 29-дюймовый телевизор. Увы, но такова плата за то, что каждый игрок видит происходящее со своей точки... Но давайте не будем о грустном. Уровни, которые вы достигли, становятся доступны в One Stage Trial. После прохождения Story Mode открывается режим Crisis Mission - это что-то вроде сборника дополнительных миссий. Перед вами ставятся определенные задачи, при этом оговариваются временные рамки или ограничения на количество боеприпасов. Скажем, нужно одним выстрелом нейтрализовать бандита, не попав в заложника. Или за две секунды перебить пятерых врагов. Попадание в голову, как полагается, приносит больше очков. Если же вы такой ас, что быстро поразите нескольких противников, ни разу не промазав, то получите bonus points за исполнение combo hit. Помимо Crisis Mission в категории Extra Games



обитают еще несколько мини-игр. Agent Trainer позволяет попрактиковаться в стрельбе по движущимся мишеням, а Shoot Away 2 - по летающим, но здесь уже выдается shotgun (к слову сказать, в TC2 доведется пострелять даже из автомата). Quick & Crash предлагает более изысканную забаву - симулятор выдергивания пистолета из кобуры. Пусть последней у вас и нет, но игра не начнется, пока оружие нацелено на экран. Между прочим, оригинальный игровой автомат Q & C как раз был оснащен кобурой, позволяющей прочувствовать все прелести ковбойской жизни на собственной шкуре.

Чтобы сделать процесс общения с TC2 еще приятнее, Namco не поленилась подправить его графическое оформление. Консольная версия выглядит значительно лучше оригинала: возросло количество полигонов и спецэффектов, улучшилась детализация и анимация противников... Особенно удалась разработчикам вода на «речном» уровне. Иными словами, все выглядит на вполне современном уровне (если, конечно, не вспоминать про злополучный splitscreen). Интерактивность тоже живет и здравствует: при попадании в бочки они разлетаются в щепки, а стекла, как им и положено, бьются. Звук также не подкачал, донося до ушей мелодию выстрелов и взрывов. Управление нареканий не вызывает, но Dual Shock 2, сами понимаете, здесь ни к селу ни к городу. Тем более что в режиме Arcade присутствует вариант Double Gun, позволяющий при наличии пары пистолетов вести стрельбу с двух рук. Отличная замена неудавшемуся splitscreen...

ЛЕОНАРДА Ф.

БОЛЬШЕ НОВИНОК

TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

ЧИТАЙТЕ  
В ФЕВРАЛЬСКОМ  
НОМЕРЕ

«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»:

ОТ КНИГИ  
ДО ФИЛЬМА

ТРИЛОГИЯ

«РОБОКОП»

НА DVD

И ИНТЕРВЬЮ

С ПИТЕРОМ

УЗЛЛЕРОМ

ВСЕ О ПЛАЗМЕННЫХ ПАНЕЛЯХ

ПЕРВЫЙ В РОССИИ

ЖУРНАЛ С СОБСТВЕННЫМ

DVD-ПРИЛОЖЕНИЕМ!



ВСЕ, ЧТО  
ВАМ НУЖНО  
ЗНАТЬ О DVD

В ПРОДАЖЕ ЖУРНАЛ  
С DVD-ПРИЛОЖЕНИЕМ

Российская редакция:  
119034, Москва,  
Коробейников пер., 1/2, стр. 6  
тел.: 245-8859  
E-mail: reklama@totaldvd.ru

## РЕЗЮМЕ

PlayStation2

Time Crisis 2

+ ПЛЮСЫ И МИНУСЫ -

Динамичный и разнообразный игровой процесс, множество мини-игр.

Малая продолжительность игры, ужасная реализация режима splitscreen.

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.9

СЛОВО РЕДАКТОРА

Namco сделала очень грамотный шаг, портировав TC2 именно на PS2. Теперь устаревшая по всем параметрам игра буквально заново родилась и стала завидным объектом для траты денег.





ЖАНР: СИМУЛЯЦИЯ/СТРЕЛКОВЫЙ

РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ: SCE/AMCO

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2

АЛЬТЕРНАТИВА: TOP GUN - COMBAT ZONE, IRON ACES 2 - BIRDS OF PREY



С давних времен человек мечтал подняться над землей, взмыть ввысь, дабы ощутить то пьянящее чувство свободы, которого его так несправедливо лишила гравитация. Однако вскоре после появления первых летательных аппаратов людям стало скучно просто так слоняться по небу, и они решили оборудовать свои машины пулеметами и бомбами.



## ACE COMBAT: DISTANT THUNDER

### Кинопроба

Как и многие другие современные игры, пробуящие имитировать реальность, Ace Combat имеет режим Replay, который позволит еще раз насладиться картиной боя, но уже в качестве зрителя. Ни для кого не секрет, что во время игры вы мало смотрите по сторонам, концентрируясь в основном на выполнении задания миссии. Replay же дает возможность, никуда не торопясь, посмотреть на происходящее в игре под самыми разными ракурсами, меняя точку и угол обзора.



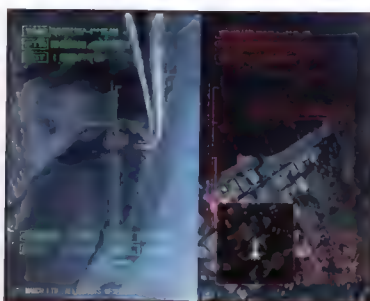
ведь действительно стало веселее. С появлением электронных развлечений возможность приобщиться к милитаристским радостям получили все без исключения.

Жанр авиасимулятора никогда не был так популярен среди "приставочных" игроков, как, скажем, автосимуляторы. Вероятно, консолям до сих пор просто не хватало мощности, чтобы соперничать в этой области с персональным компьютером. Однако определенный контингент геймеров, несмотря ни на что, всегда поддерживал планку спроса, заставляя разработчиков делать симуляторы, изрядно разбавленные аркадными элементами. Теперь же выпуск аркадных "леталок" для консолей, похоже, превратился в традицию, поскольку даже с приходом платформ нового поколения ситуация практически не изменилась. Четвертая часть Ace Combat для PlayStation 2 является живым тому подтверждением.

Первым, что замечаешь, затолкав диск в приставку, является, конечно, общая стилистика игры. Она изменилась, и теперь стала ближе ко второй части, нежели к третьей. Обаятельные девушки благополучно испарились, прихватив с собой цветастые анимешные заставки. Сюжет отныне передается посредством унылых статичных картинок, сопровождаемых голосом повествователя. Вообще говоря, история, заложенная в Ace Combat: Distant Thunder (ACDT), представляет собой штуку, на мой взгляд, весьма спорную. Хотя западные критики в один голос поют дифирамбы хитро закрученному сценарию, многие избалованные современными технологиями игроки в первую очередь обратят внимание на катастрофи-



С многокилометровой высоты поверхность нашей маленькой планеты смотрится буквально фотореалистично.



■ Dog Fight — традиционный метод выяснения отношений у асов

чески малое количество GC-роликов. Кроме того, претенциозно слезливый рассказ об осиротевшем мальчике, с земли наблюдающем за небесными баталиями, я уверен, многим покажется в высшей степени безыскусным. О пилоте, с которым вы себя отождествляете, неизвестно ровным счетом ничего, кроме кодового имени — "Mobius One". Действия игры разворачиваются на вымышленном континенте Июджеа (Eugea), хотя все самолеты в ACDT реальные. К ним мы еще вернемся.

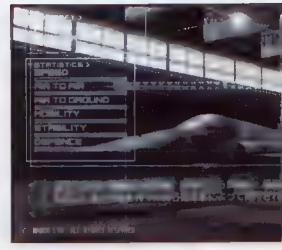
В отличие от предыдущих частей игровой процесс ACDT совершенно линейен. Этапы следуют один за другим в фиксированной последовательности. Прежде чем присту-



путь к их выполнению, нелишним будет заглянуть в режим тренировки. Потраченные там минут десять не пропадут впустую: чуткий компьютерный инструктор доходчиво разъяснит все тонкости управления истребителем. Как уже говорилось выше, игра в известной степени аркадна, поэтому, разобравшись с функциями кнопок, даже трехлетний ребенок сможет подняться в небо и посадить военный самолет. Каждой из восемнадцати миссий предшествует сложный и запутанный брифинг, подробно объясняющий диспозицию и цели вражеских сил. Но слушать всю эту дребедень совсем не обязательно — цель каждого вылета всегда умещается в одну фразу, запечатленную на экране загрузки. Большинство операций обычно сводится к уничтожению воздушных, наземных или морских объектов. Обнаружить их несложно благодаря мощному радару, который «видит» все в радиусе десятков километров. К слову сказать, управлять радаром стало гораздо удобнее за счет расширен-

вернув голову, спокойно любуетесь своей работой. Однако, к сожалению, не все кабины удобно: некоторые настолько забиты приборами, что сквозь маленькие окна едва угадывается что-то как следует разглядеть. Вот мы и подошли плавно к вопросу, который, я уверен, волнует всех. Графика. Я знаю, сколько хвалебных слов вы уже слышали в адрес визуального оформления ACDT. С большей частью подобных высказываний я соглашусь, но все-таки ореол, окутывающий этот авиасимулятор, мне придется развеять. Начнем, как обычно, с самолетов, к внешнему виду которых вообще нет никаких претензий. Гладкие, прекрасно текстурированные трехмерные модели выглядят очень натурально: при смене высоты и поворотах отчетливо видны движения рулей хвостового оперения, а при ускорении воздух вокруг сопел начинает «плыть». Немалую роль играют и тени, которые отбрасывают все выпуклые детали корпуса. Что касается окружающей среды, в первую очередь хочется сказать о ее обширности.

Она просто обширна, а очень обширна! Для того чтобы пересечь всю карту, вам потребуется минимум несколько минут. Но ведь лететь можно не только вперед, но и вверх. Подняться можно на высоту до 45 километров! Еще столько же — и игрок мог бы с полным правом называть себя космонавтом. С многокилометровой высоты поверхность нашей маленькой планеты смотрится буквально фотореалистично. Впечатление подчеркивают великолепные объемные об-



**В отличие от предыдущих частей сюжет ACDT совершенно линеен. Этапы следуют один за другим в жесткой последовательности.**

ных возможностей Dual Shock 2: масштаб регулируется силой нажатия на кнопку. Изредка, правда, встречаются более интересные миссии, требующие сопроводить какой-то объект до места назначения. Но без побоищ никогда не обходится. Теперь о самих самолетах. Всего в игре представлено около пары дюжины реально существующих моделей. Помимо всевозможных «F» (F-2, F-22, F-15 и так далее) имеются и советские... простите, российские аппараты вроде Су-37. Выполняя миссии и зарабатывая очки, вы можете покупать новые истребители и комплекты вооружения. Признаки аркадности станут очевидными, как только вы решите опробовать своего металлического красавца в деле. Я, конечно, не эксперт по авиации, но, по моему, в мире еще нет самолетов, способных летать без дозаправки, неся под крылом полсотни самонаводящихся ракет и десятков бомб. Пилотируя свое реактивное корыто, вы можете обозревать происходящее тремя способами: от третьего лица, от первого лица и из кабины. Благодаря мощности PS2 разработчики наконец смогли внедрить в игру настоящий трехмерный кокпит с приборными панелями и прочими приятными, но бесполезными мелочами. Правая аналоговая ручка, как и раньше, позволяет регулировать угол обзора. Иными словами, сидя в кабине, вы можете озирааться по сторонам, разглядывать крылья самолета и даже подвешенные под ними ракеты. Представьте себе: вы летите низко над землей и видите цель — какую-нибудь постройку. Вы выпускаете снаряд, после чего сбавляете скорость и, по-



■ Сцена дозаправки в воздухе реализована очень натурально.



## РЕЗЮМЕ PlayStation2

Ace Combat: Distant Thunder

### ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

Великолепные модели самолетов, удачное управление, традиционные игровой процесс, возможность игры вдвоем.	Низкое разрешение текстур, использующихся для отображения поверхности Земли, а также линейность сюжета.
---	---

Official PlayStation Россия

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**7.7**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Пусть поверхность Земли на небольшой высоте смотрится весьма убого по сравнению с прекрасно смоделированными самолетами. Пока не появилось ни одного достойного конкурента, Ace Combat останется лучшим приставочным «авиасимулятором».

лака и легкая прозрачная дымка, которую пронзают лучи солнца. Но восторгам приходит конец, как только вы решите спуститься к поверхности. Размытость текстур при ближайшем рассмотрении настолько сильна, что временами создается впечатление, что летишь над болотом. Хорошая музыка — одно из важных достоинств ACDT. Долгие и однообразные миссии были бы куда скучнее, если бы не приятные оркестровые композиции. Правда, частично их заглушают сообщения, постоянно засоряющие радиозфир. Все ваши сослуживцы и враги считают своим долгом рапортовать о каждом повороте штурвала. Особенно забавно слушать жалобное хныканье противника, который никак не может оторваться от вашего преследования. Подведем итог. Несмотря на все недочеты и элементы аркадности, Ace Combat: Distant Thunder пока что является самым качественным авиасимулятором для приставок. Отличная графика, быстрые загрузки, захватывающая динамика игрового процесса — вот лишь некоторые достоинства игры. Кроме того, разработчики предусмотрели режим для двух игроков, который, впрочем, доступен не сразу, а только после прохождения всех миссий. Имея под рукой друга и второй джойстик, можно устроить жаркие сражения через разделенный пополам экран.

### На земле и на небе

Четвертая часть Ace Combat, пожалуй, стала первой игрой в серии, где внимание уделялось не только воздушным боям. Разработчики постарались как можно точнее отразить весь театр военных действий. На земле появилась всевозможная техника, а не только одинокие корабли и зенитные установки. Да и в воздухе стало куда оживленнее. Постаповщики помех забивают вам радар, периодически появляются дозаправщики... Только у вашего стального друга почему-то не кончается топливо.

MAC FANK







EA SPORTS  
УДАТЕЛЫ/РАЗРАБОТЧИКИ: EA SPORTS/EA CANADA  
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4  
АЛЬТЕРНАТИВА: NHL 2001, NHL HITS 2002



С каждым годом я все больше убеждаюсь, что к спортивным играм нельзя подходить с обычными мерками. Ну скажите на милость, как, например, можно с серьезным выражением лица ставить подобным продуктам какие-либо оценки в графе оригинальность? Конечно, этапы развития отмечать необходимо, но, в общем и целом, это не настолько принципиальный момент, чтобы над ним ломать голову.

# NHL 2002

## Difficulty

То, чем отличается один уровень сложности от другого, вам наглядно продемонстрируют не только поведением компьютерных оппонентов на льду, но и банально в опциях. Можно без труда проследить, как меняются различные показатели (например, hitting power, shot accuracy, pass accuracy, pass speed и прочие) в зависимости от выбранного вами уровня способностей противника. Все показатели можно собственноручно "подкрутить".



ем интересна серия NHL от EA Sports, так это двумя любопытными вещами. Во-первых, данный хоккейный симулятор никогда не страдал от особенно горячих споров по поводу того, что, мол, "предыдущая часть была интереснее". Каждое новое пополнение этой линейки продуктов автоматически становилось "самым-самым". Во-вторых, серия NHL не испытывает практически никакой конкуренции со стороны продуктов хоккейной тематики. Скажем, если многие игроки готовы обсуждать сильные и слабые стороны основных футбольных симуляторов (а к ним стоит отнести серии FIFA, ISS и Virtua Striker), то такого рода ситуации с симуляторами хоккейными мы уже много лет не встречаем.



Традиционная хоккейная потасовка. А где же healthbar?

Из всего вышесказанного следует, что в лице NHL 2002 игроки, по идее, должны были получить лучший образец жанра за все время его существования. Что ж, могу только сказать, что лично у меня эта игра вызывает достаточно противоречивые чувства. Мне очень жаль, что я не могу приступить к тотальному разному продукту от EA Sports. В то же время я весьма доволен тем фактом, что NHL 2002 - игра просто отличная.



То есть, как обычно, лучше предыдущей и с хорошо обоснованными претензиями на титул лучшего хоккейного симулятора.

## Удачный год

Надо заметить, что в этом году EA Sports разрезвилась не на шутку. По крайней мере в двух игровых сериях (FIFA и NHL) количество ежегодных "усовершенствований" оказалось непривычно высоким. NHL 2002 перво-наперво встречает нас разноцветными гирляндами и милой на вид ми-

Вы играете и по ходу дела выполняете «задания» вроде «сделать хет-трик», «забить первую шайбу» и все в таком духе.





шурой в виде всяких развеселых NHL Cards. Тут система следующая. Вы играете и по ходу дела выполняете «задания» вроде «сделать хет-трик», «забить первую шайбу» и все в таком духе. Осуществляя подобные действия, вы получаете определенное количество очков. На них эти пресловутые карточки и покупаются. В результате вы получаете разнообразные бонусы, с которыми жить становится веселее. Для получения чего-либо навороченного, правда, придется серьезно попотеть, потому как «забить 500 шайб созданным игроком» - это вам не пять минут клюшкой помахать. Зато и вознаграждение за мучение будет более-менее адекватным. Скажем, big head mode. Вообще-то, на самом деле, все это дело переключалось в NHL 2002 из серии Madden NFL. В ней подобные выкрутасы с карточками уже некоторое время практикуются и нареканий ни у кого не вызывают. Похоже, что EA Sports на данный момент пытается распахнуть



■ Круг под хоккеистом теперь служит еще и своеобразным индикатором puck control'a



■ Появление трехмерных зрителей можно считать шагом вперед.



## РЕЗЮМЕ

PlayStation2

NHL/2002

### + ПЛЮСЫ И МИНУСЫ -

Полезные изменения в игровом процессе, хороший framerate. И вообще, все, что нужно поклоннику хоккея.

Уродливые зрители на трибунах. Ну и еще кое-что по мелочи.

Official PlayStation Россия

#### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

8.5

#### СЛОВО РЕДАКТОРА

Серия NHL продолжает удерживать титул лучшего симулятора хоккея. По-другому, в общем-то, и быть не могло. У NHL, как ни крути, нет конкурентов.

большинство своих самых интересных идей по всем имеющимся линейкам продуктов. И это следует признать положительным моментом. Причем NHL Cards дело не ограничилось. Теперь игрок имеет удовольствие наконец-то получить в свое распоряжение все основные элементы franchise-режима, до сих пор по каким-то причинам в хоккейном симуляторе от EA Sports не появлявшегося. Так что практика отыгрыша сезона за сезоном в Лиге стала еще более приятной. Поклонники оценят.

#### Saucer

Игровой процесс, естественно, не претерпел серьезных изменений по сравнению с NHL 2001. Да, честно говоря, это особенно никому нужно-то и не было. Минимальные штрихи, которые сделают геймплей еще краше, конечно, всегда к месту. И они в NHL 2002 есть, что не может не вызывать положительных эмоций. Одним из ключевых дополнений следует признать некоторые переделки в системе пасов. К слову сказать, создается впечатление (причем верное впечатление), что EA Sports, думая над тем, что еще можно модернизировать в своих играх, раз за разом приходит к пониманию того, что безболезненно экспериментировать позволительно только с пасами. Этому аспекту и уделено основное внимание. Вспомните ту же FIFA Football 2002 - похожая ситуация. В NHL 2002 основное изменение в системе пасов заключается в том, что игроку стала доступна одна любопытная вещь. Нажав отвечающую за передачу шайбы кнопку, можно послать кусок резины на некотором расстоянии надо льдом. И это действительно серьезный момент. Сами понимаете, насколько это бывает важно в некоторых эпизодах игры. Есть и еще одна нужная вещь, к паса, правда, отношения не имеющая. Зажимая «треугольник», вы получаете большую степень контроля над шайбой. Во время атаки это бывает очень кстати. Интерес представляет также один элемент так называемой Variable Puck Control. В зависимости от того, насколько хорошо игрок контролирует шайбу, кружочек вокруг него становится или более темным, или более светлым. Тут все зависит в основном от характеристик отдельного взятого хоккеиста.

#### Опять Cinematic

Новым и весьма спорным элементом графического оформления следует признать трехмерные модели зрителей на трибунах, мелькающие на экране во время кратких перерывов в игре. Они, конечно, смотрятся интересно, но, поверьте, менее уродливыми они от этого не становятся. Следует обратить внимание и на cinematic (как это называют наши буржуйские товарищи) поползновения разработчиков. В игре это наблюдается везде и повсюду, но особенно ярко проявляется во время особенно ярких атак, когда вратарь красиво парирует шайбу. Этот момент нам не отходя от кассы быстро продемонстрируют во всей красе и только потом позволят продолжить игру. Симпатично, конечно, но во время ожесточенного наступления на ворота противника подобные закидоны иногда выводят из равновесия. Подведение итогов увиденного в NHL 2002 представляется мне несколько бессмысленным занятием. Тем более что их я уже подвел чуть ли не в самом начале статьи. Как и следовало ожидать, от NHL 2002 вы получите все то, что должны были получить. И даже больше.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

В продаже с 18 февраля



# В НОМЕРЕ

Жарогоняющее для Intel и AMD - это не таблетки, это кулеры. Все самые лучшие.

Мультитазгагрузка на все случаи жизни - отличное руководство как поставить две, три, да хоть десять ОСей на твой комп.

Полезные команды в \*nix - все самое нужное для начинающих линуксоидов

Насилиум Линукс! - настраивать и разгонять, резать и улучшать. Это мы про Линукс.

Counter-Strike глазами новичка - руководство к действию для тех, кто только начал играть в Контру

# ХАКЕР

www.xakep.ru





ЖАНР: RACING

РАЗРАБОТЧИК: SCE EVOLUTION STUDIOS

КОЛИЧЕСТВО УРОВНЕЙ: 1-2

АЛЬТЕРНАТИВА: PARIS-DAKAR RALLY



Мировой чемпионат по ралли (World Rally Championship) долгое время страдал от отсутствия зрительского внимания к этому уникальному спортивному событию. «Отдыхая» в тени куда более популярных «Formula 1» и «CART», куда более длительный и масштабный чемпионат оставался «на задворках» телевизионных новостей, а трансляции гонок демонстрировались лишь на специализированных кабельных каналах.

# WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

## Приятные мелочи

Следуя неписанному правилу, Evolution Studios не стала сильно «ломать» модели автомобилей после столкновений. Однако полностью так и не отказавшись от этого аспекта. Вам ничего не стоит разбить лобовое или заднее стекла, немного помять капот, про фары и фонари стоп-сигналов я уже и не говорю. А для еще большего реализма были добавлены очень неплохие текстуры, имитирующие грязь, пыль и прочие субстанции, до неузнаваемости меняющие раскраску машины после заезда.



организаторам мероприятия из FIA такое положение дел надоело, и в новом году был взят курс на популяризацию этого интереснейшего вида автоспорта. В этот план вошла и тесная работа с Sony над созданием первой официальной игровой версии WRC по недавно завершившемуся чемпионату 2001 года. Учитывая тот факт, что у команды Evolution Studios (созданной бывшими членами DID и Psygnosis) к этому моменту уже подходил к своему завершению процесс создания раллийной гонки EVO Rally, перспективный проект был немедленно адаптирован к новой лицензии. Новоявленная WRC заполучила официальные автомобили всех команд чемпионата, имена всех гонщиков (кроме знаменитого Колина МакРэя (Colin McRae), у которого вместе с Codemasters создается собственный сериал), массу статистики и все прочие прелести «официального» продукта. На деле же проект, в сущности, мало чем отличается от EVO Rally, а реального воздействия лицензии стоит, скорее, ожидать в следующей части игры, выход которой наверняка станет ежегодным явлением.

WRC — это четырнадцать этапов в четырнадцати различных странах (см. врезку). Каждый из этапов состоит из 4-6 заездов, зачастую продолжающихся по несколько часов. В игровом варианте так мучиться вам, конечно же, не придется. Трассы, как правило, имеют продолжительность не более километра и проходятся за полторы-две

минуты. Учитывая, что на загрузку каждого такого участка обычно тратится до получаса, полноценного погружения в игру вам добиться, скорее всего, не удастся. Терпеливые игроки будут вознаграждены огромным количеством представленных трасс — их в WRC чуть больше восьмидесяти. Большим разнообразием трассы не отличаются, по крайней мере, в пределах одного этапа

какие-либо серьезные отличия в пейзажах не наблюдаются. Кроме того, несколько вымученным кажется и дизайн ландшафтов. В том же Colin McRae Rally на технически устаревшей PS one разнообразия было несколько больше. Получив же в распоряжение мощную платформу PS2, разработчики вполне могли потратить немного времени на то, чтобы придать каждому отрезку

## ИСТОЧНИК ВДОХНОВЛЕНИЯ

Прототипом игры является одноименный ежегодный чемпионат по ралли

Ежегодный чемпионат по ралли проводится той же организацией FIA, под эгидой которой создана «Formula 1». В отличие от «F1» гонки «WRC» продолжительнее, и их этапы растягиваются на 3-4 дня. Чемпионат проходит практически круглый год — с середины января по середину ноября и охватывает территорию четырнадцати стран: Монако, Швеции, Франции, Испании, Кипра, Аргентины, Греции, Кении, Финляндии, Германии, Италии, Новой Зеландии, Австралии и Великобритании. Все эти территории, разумеется, доступны для личного посещения в игре.





трассы свой уникальный облик. Учитывая тот факт, что трассы, несмотря на статус «официальных», все равно не повторяют реальных ландшафтов, сделать такие дополнения было бы совсем несложно. Вообще, WRC оставляет после знакомства с игрой впечатление солидного, качественного, но не слишком вдохновляющего продукта. Игре банально не хватает драйва. Для гонки это почти преступление.

Но как ни крути, а WRC – фактически, первая серьезная раллийная гонка, появившаяся на консолях нового поколения, вышедшая минимум на полгода раньше потенциальных конкурентов в лице Rallisport Challenge на Xbox и Colin McRae Rally 3 на PS2. Ее графический облик весьма впечатляет, однако от истинного next-gen проекта мы все вправе были ожидать большего. Evolution Studios, черпая вдохновение у великолепного творения Codemasters, стремились лишь повторить лучшее из Colin McRae, не особенно заботясь о создании чего-либо нового. Главное достижение – полное отсутствие плоского заднего плана. Трассы в WRC смоделированы исключительно из полигонов, причем для оптимизации производительности (или из каких-либо других побуждений) большая часть этих красот скрыта в расплывчатой дымке, отчетливые текстуры из которой выступают лишь на расстоянии в пятьдесят-семьдесят метров. Детализация текстур достаточна, чтобы их не замечать. Восхищаться тут, правда, тоже не имеет смысла. Погодные эффекты реализованы на хорошем уровне, но реалистичности игре не прибавляют – разработчики не позаботились даже о том, чтобы заменить «сухие» текстуры на «мокрые». Зато весьма достойно выглядит солнце, традиционно ослепляющее водителя, в WRC делающее это мягко и изящно. Игровой движок выдает достаточно стабильные 30 кадров в секунду без признаков тормо-

аспектом у нас были связаны определенные опасения: ранняя версия игры, представленная прошлой весной на E3, демонстрировала в этом департаменте полное бессилие. Финальный вариант управляется чутко, по-аркадному реалистично и потрясюще отзывчиво. Поддержка «шоковых» способностей джойстика также реализована на «отлично», примерно как в Gran Turismo 3. В оценке того, в каком из вариантов – аналоговом или цифровом – WRC ведет

■ Модный эффект со слепящим солнцем в полной красе



себя лучше, мнения в редакции разошлись. Вашему покорному слуге больше понравилось аналоговое управление, главный редактор же считает, что альтернативы «крестовине» не существует, а «аналог» снижает скорость при малейшем отклонении чувствительного контроллера.

World Rally Championship – лучшая раллий-



■ С многокилометровой высоты поверхность нашей маленькой планеты смотрится буквально фотореалистично.



■ Такая ситуация – вполне обычное дело на скоростных трассах

жения. Опять-таки скажу, привередливым критикам из «ОПМ» хотелось бы видеть 60. Примерно половину всего времени, проведенного в WRC, вы будете проводить в гонках по... многочисленным игровым меню. Игра серьезно нагружена информацией (о машинах, трассах, настройках, режимах, опциях и прочих важных вещах) и любит спрашивать игрока, все ли в порядке или же он хочет что-нибудь поправить. Все это изобилие, несомненно, порадует сердце хардкорного гонщика, но будет навевать уныние на человека, которому просто хочется покататься. На месте разработчиков (раз уж мы сегодня занимаемся раздачей бесплатных советов) мы бы предоставили игрокам опцию «все настройки по умолчанию с автоматической прокруткой ставших ненужными экранов». Наиболее близко к нашим понятиям об «идеале» в WRC подошла реализация управления. Надо признаться, именно с этим

## РЕЗЮМЕ PlayStation2

World Rally Championship

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

Солидный интерфейс, обилие режимов и трасс.

Слабоватый дизайн, недостатки в графическом оформлении.

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.8

СЛОВО РЕДАКТОРА

Возможно, до стандартов Colin McRae Rally эта игра и не дотягивает, но у нее хватает достоинств, чтобы увлечь вас на неопределенное время у экрана телевизора. Единственным же сильным недостатком WRC является чересчур длительная продолжительность загрузки.



■ На выбор представлены все автомобили WRC 2001.

ная гонка на PS2. Лучшая, во многом, потому, что серьезных конкурентов творению Sony/Evolution пока просто нет. Не считать же соперниками всяческие Paris-Dakar Rally! Несмотря на массу мелких недоработок, игра все же вполне достойна вашего внимания и с годами (контракт между FIA и Sony подписан аж до сезона 2005 года) наверняка превратится в эталон жанра. Пока же в том, что касается игровой составляющей, она уступает даже позапрошлогоднему Colin McRae Rally 2.0. Насколько ее обгонит третья серия шедевра от Codemasters, предсказать трудно, пока же альтернативы WRC просто не существует.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ.

## WRC Challenge

Среди многочисленных режимов WRC существует один, заслуживающий отдельного упоминания – это WRC Challenge. Этот режим позволит вам побороться с игроками со всего мира за весьма ценные призы. Победитель национальных заездов получит настоящий игровой автомат WRC Simulator, а победитель всего WRC – настоящую Mitsubishi Lancer Evolution. Чтобы участвовать в турнире, нужно получить лицензию: проехать за определенное время три трассы с разным покрытием без возможности сделать Save. После этого вы получаете пароль «unlocking» для регистрации на сайте [www.wrc.com](http://www.wrc.com). Есть только одна поправка: чемпионат WRC Challenge начался 17 января. Так что вы уже опоздали.







ЖАНР: SPORTS

РАЗРАБОТЧИК: ELECTRONIC ARTS/EA CANADA

КОЛИЧЕСТВО УРОВНЕЙ: 1-2

АЛЬТЕРНАТИВА: SSX, SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER



# SSX TRICKY

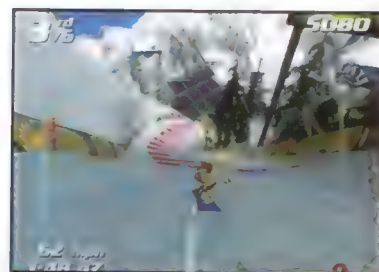
Многие спорят, можно ли считать SSX Tricky продолжением выпущенной ранее SSX? В игру добавили всего две новые трассы, переделали до неузнаваемости старые, увеличили количество персонажей, улучшили графику, добавили новые трюки, вставили небольшое кино о создании игры, поднапрягли профессиональных музыкантов – и вот он, сиквел SSX. Или, по крайней мере, Electronic Arts хочет, чтобы мы так думали.

## Experience Points

В начале игры лучше уделять больше внимания параметрам Speed и Tricks, так как они – наиболее нужные для победы. Некоторое время вы сможете обходиться без параметров Stability и Edging, так как они не пригодятся раньше, чем на трассах Alaska и Mesablanca, где полно резких поворотов и препятствий.



Если вам понравилась SSX, то и Tricky тоже придется по душе. Как и предшественница, SSX Tricky удачно совмещает скоростные спуски и выполнение трюков, разбавляя все это “разборками” с оппонентами. Последний аспект становится актуальным в режиме Race – раздела “чемпионата мира” (world circuit), в котором вы и шесть других сноубордеров будете выяснять, кто лучший. Цель гонки – получить одну из медалей (бронзовая, серебряная, золотая), которые открывают новые трассы, доски и собственно самих сноубордистов. Если вам удалось получить медаль, то в награду прилагаются еще и очки опыта для прокачки персонажа. Ваши конкуренты начинают соревнования, имея определен-



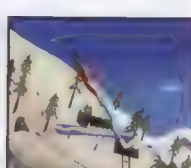
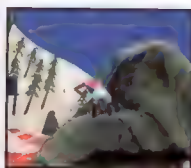
Еще один приятный сюрприз ждет вас на самом диске, где помимо игры есть отдельно звуковая дорожка, а также несколько видеоклипов о создании проекта.



ное мнение о вас. Некоторые симпатизируют, некоторые соблюдают нейтралитет, но есть и те, которые постараются сделать все, чтобы вам было неуютно на трассе. Чем больше вы “толкаетесь и деретесь” во время гонок, тем больше в дальнейшем у вас будет врагов. Иногда, если вы устроите на трассе некое подобие московского метро, растолкав всех, после завершения трассы показывают небольшую сценку, где участники на словах (с применением достаточно ненормативной лексики) выясняют отношения. Если же идея физического устранения с дороги противников вас не очень прельщает, то придется разбираться с ними более спортивным способом, например, обгонять при помощи ускорения (boost). Для этого в игре предусмотрена специальная шкала (adrenaline meter), которая по мере заполнения поз-



Режим Race, самое начало трассы. Как и в любой гонке, удачный старт может решить все







волит вам увеличивать скорость. Заполняется она довольно просто - путем выполнения трюков во время спуска.

Второй «чемпионатский» режим - Showoff. Его цель - уже не скорость, а многочисленные и зрелищные трюки. Причем их количество значительно пополнилось. Так, теперь у каждого персонажа есть свой набор всевозможных пируэтов, флипов и захва-



■ DVD-диск с игрой, как и положено, просто переполнен дополнительной информацией

## РЕЗЮМЕ

PlayStation2

SSX Tricky

### ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

Хорошая графика, великолепный контроль и грамотно подобранный музыкальный ряд.

Подергивание картинки при выводе на экран общих планов трассы перед заездом.

Official PlayStation Россия

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Лучший на сегодняшний день аркадный сноубординг, практически лишенный недостатков, к которым можно отнести лишь долгий loading.

тов, заключенных в Trick Book. Но, только выполняя один за одним все трюки подряд, вы получите доступ к новым костюмам для вашего сноубордиста. Здесь, пожалуй, стоит вернуться к упомянутой выше adrenaline meter, т.к. она нужна не только для ускорения. Когда шкала полностью заполнится, у спортсмена появится возможность выполнить один из четырех uber-трюков (uber-trick), отличающихся особой зрелищностью и сложностью. Тем не менее, они очень просты для исполнения (достаточно нажать две кнопки). За каждый успешно заверченный uber-трюк вас награждают буквой из слова «tricky», и как только оно собрано целиком, «турбо» станет бесконечным до самого конца гонки. Все это заставляет обдумать тактику и маршрут спуска, особенно на более сложных уровнях игры. Однако благодаря доработанному и улучшенному управлению выполнять трюки несложно, и это не раздражает и не отвлекает от самой гонки.

В SSX Tricky старые трассы обновлены и переделаны почти до неузнаваемости, но не забыли ввести и пару новых - Garibaldi и Alaska. Трассы стали длиннее, в них появилось большое количество различных shortcut'ов. Например, вам



■ Последовательное выполнение трюков открывает вам доступ к различным костюмам

ничего не стоит, воспользовавшись поваленным деревом, «срезать» изрядный кусок пути. Спуски выглядят великолепно, т.к. разработчики не поленились покопаться в движке игры, увеличив скорость вывода графики и добавив более детализированных текстур и реалистичного освещения. Игра практически перестала «дергаться», хотя временами это все же становится заметно, но не так сильно, как в старом добром SSX. Не оставили без внимания и анимацию персонажей. Кроме добавленных uber-трюков (только ради которых стоит пройти SSX Tricky за всех персонажей), есть еще такие маленькие детали, как, например, дреды Psump'a или помпон на шапке Eddie.

Отдельно хочется рассказать о звуковом сопровождении. Игра поддерживает Dolby 5.1, и если у вас есть возможность приобрести набор соответствующих колонок, то это стоит сделать. Поверьте, вы только выиграете от этого. В SSX Tricky очень хороший звуковой ряд, причем он будет меняться вместе с тем, как вы выполняете сложные трюки (убер-трюки или супертрюки). Например, когда adrenaline meter будет полным, вы сможете услышать знаменитые скрэтчи Mixmaster Mike из Beastie Boys или сэмплы (loop) Run DMC, которые автоматически будут «подстраиваться» под ритм музыки. Большая ее часть принадлежит стилю брейкбит (breakbeat), и она очень хорошо вписывается в общую атмосферу игры. EA не забыла и про озвучку персонажей. Для этого были приглашены такие звезды, как Дэвид Аркетт (David Arquette), Мэйси Грей (Macy Gray), Люси Лью (Lucy Liu) и другие. И хотя разница по сравнению с SSX не всегда заметна, уже то, что EA думает о геймерах и пытается улучшить практически все аспекты игры, нельзя не учитывать. Еще один приятный сюрприз ждет вас на самом диске, где помимо игры есть отдельная звуковая дорожка, а также несколько видеоклипов о создании проекта (интервью с разработчиками и музыкантами на разные темы).

Конечно, это далеко не все, что может предложить вам SSX Tricky. Но уже можно сделать вывод: это одна из лучших игр, вышедших под маркой нового экстремального лейбла Electronic Arts - EA Sports BIG. Если вы никогда не видели оригинальную игру, то SSX Tricky, безусловно, стоит купить, особенно если такой термин, как «реализм», вас не сильно волнует. В противном случае лучше обратить внимание на Shaun Palmer's Pro Snowboarder.

АНДРЕЙ ПОЛЮХОВ

В продаже с 4 февраля

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Что скрывает Nokia

Cassiopeia E-200

Итоги года

В HOMEPC:

Итоги года: самые яркие продукты и события 2001 года, определившие дальнейшее развитие индустрии.

Что скрывает Nokia: интервью с Раймо Ниукканеном, директором московского филиала компании. Будущее рынка мобильной связи, перспективы развития GPRS и сетей третьего поколения, завтрашний день коммуникаторов и смартфонов — вот что вы узнаете из этого материала.

IBM ThinkPad Transnote, первый в мире ноутбук-папка, сочетающий в себе мобильный компьютер и цифровой блокнот, добрался до России.

Сравнительный анализ KTIK на Pocket PC 2002

Аксессуары для мобильных компьютеров

Ноутбуки высшей ценовой категории. Промышленные терминалы на платформе Palm OS. Лучшие модели карманных компьютеров, мобильных телефонов и цифровых фотокамер.

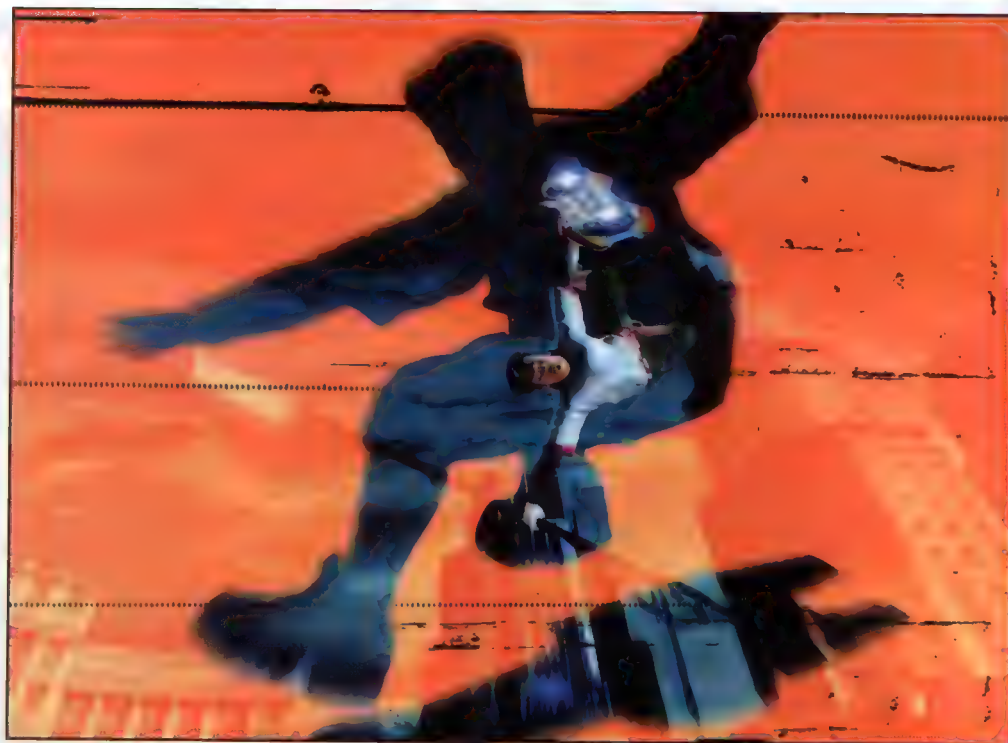
Новости и многое другое

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ (game)land





ЖАНР: ACTION  
 ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: CREEK/CRITERION STUDIOS  
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2  
 АЛЬТЕРНАТИВА: ТОНЫ HAWK'S PRO SKATER 3



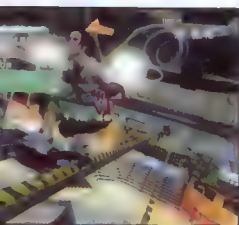
# AIRBLADE

Несмотря на провал своего первого экстремального проекта – Trickstyle (1999), Criterion решили продолжить начатое. Правда, при этом они отказались от гонок и пошли по стопам более успешных Tony Hawk's Pro Skater и Jet Set Radio. Единственным же наследием Trickstyle стали гравидоски (hoverboards), что, собственно, и дало название новой игре – Airblade.



## Управление

Процесс управления доской практически полностью переключен из THPS. "X" отвечает за прыжок (кстати, если кнопку зажать, то прыжок будет намного выше), "O" – за флипы, т.е. различные вращения доски, "A" – за Grind, или скольжение, а "C" – за Grab'ы, или захваты. Есть только одно отличие: в Airblade хвататься можно не только за доску, но и за столбы.



Как мы уже сказали, с точки зрения игрового процесса, в Airblade нет практически ничего своего. Система управления и раскладка кнопок полностью взята из THPS, разбитый же на множество мелких заданий режим Story mode сильно напоминает Jet Set Radio. Думаю, что говорить о практически полном сходстве «летающих досок» из Airblade и фильма «Назад в Будущее» вообще не нужно. Однако заимствование идей так и не смогло сделать очередное творение от Criterion Studios стопроцентным хитом, т.к. игра получилась весьма неоднозначная.

Airblade заслуженно может считаться одной из самых красивых игр на PlayStation 2. Главная заслуга в этом, конечно, принадлежит графическому движку Renderware, который сейчас не использует в своих играх только ленивый. Уровни в игре полны различных препятствий, населены довольно большим количеством людей и очень детализированы. Кроме того, на улицах множество интерактивных предметов, которые можно разбить, уронить или просто подвинуть. Как правило, это всевозможные витрины, рекламные щиты, мусорные баки, пустые коробки и т.д. Короче, рай для любого скейбордиста. Причем при столь высокой насыщенности уровней объектами скорость вывода графики на экран остается высокой и стабильной. Все основные персонажи неплохо анимированы, а приятные мелочи вроде пыли или энергетических следов, которые поднимает hoverboard'ы, производят приятное впечатление. Очевидно, эффект Motion Blur является визитной карточкой движка Renderware, т.к. всевозможные «смазывания» происходящего встречаются буквально на каждом шагу. Вы развили высокую

скорость, нажав на turbo, – пожалуйста, четкие грани действительности поплыли. Впечатление незабываемое.

Airblade предлагает нам традиционные варианты игры: Single player (режим одного игрока) и Multiplayer (многопользовательский режим), в свою очередь имеющие по несколько опций. В Single player наибольший интерес представляет Story mode – режим, обыгрывающий сюжетную часть игры. Да-да, в отличие от THPS Airblade имеет сюжет. Роль главного героя игры досталась молодому экстремальщику Итену Палмеру

(Ethan Palmer). Все начинается с того, что его приятеля Оскара (Oscar) кто-то похищает. Позже выясняется, что в происшедшем виновата корпорация GCP, на которую он когда-то работал. Дело в том, что, будучи инженером отдела Anti-Grav Division, Оскар создает первую в мире hoverboard, после чего его просто увольняют. Возмущенный таким произволом, он крадет свою гравидоску и передает ее Итену. В его роли вам и придется расхлебывать всю эту кашу, спасти Оскара и испортить все планы корпорации GCP. В общем, все так же, как всегда.

**Дело в том, что Оскар, будучи инженером отдела Anti-Grav Division, создает первую в мире hoverboard, названную AirBlade.**





Как уже упоминалось выше, чтобы пройти каждый уровень, в Story mode вам предстоит выполнить определенные задания: сломать оборудование GCP, сбить охранников и т.п., так или иначе связанные с деятельностью пагубной корпорации. На каждое задание дается очень мало времени, а выполнить все надо с первого раза. Т.е. если вы завалили последнюю миссию, то придется переигрывать весь уровень. Причем наличие стрелок, указывающих расположение целей, спасает положение слабо. Точнее, без них было бы вообще туго. В игре вполне стандартна ситуация, когда вы видите, куда нужно попасть, но как это сделать, не знаете. Это делает игру безумно сложной, а если прибавить сюда еще и чрезмерно чувствительное управление, то сказать, что она иногда бесит — это ничего не сказать. Но здесь на помощь приходит режим Freestyle, где вы

■ Делением экрана вы можете настраивать по вашему усмотрению



момент игры — сама гравидоска Airblade. Дело в том, что, во-первых, вы можете не прыгать для выполнения трюка, так как вы и так уже в воздухе, а во-вторых, энергия силовых полей позволит вам «цепляться» буквально за любую грань и бесконечно по ним скользить.

Перейдем к режимам мультиплеера. В Airblade их 4 штуки. Они более-менее стандартны, кроме двух. Самый интересный — Ribbon Tag, по сути представляющий игру в салки. Ваша цель — отнять у противника ленточку, причем чем дольше он ее держит, тем длиннее она становится и тем проще ее выхватить. Второй увлекатель-



■ В игре великолепная графика, вы можете выполнять самые сложные трюки, как если бы всю жизнь катались на hoverboard'e, но достаточно ли этого, чтобы игра отличалась от своей предшественницы Trickstyle?

### Criterion — великая и ужасная

краткий рассказ о студии создавшей Airblade



Criterion Software основана в 1993 году и сейчас входит в состав компании Canon. Основная деятельность студии — разработка трехмерных движков для приставок — сфера, в которой Criterion уже давно занимает одну из лидирующих позиций. Именно ее перу принадлежит знаменитый движок RenderWare Platform, на котором реализована целая линейка великолепных игр. Например, Grand Theft Auto 3, тот же THPS 3, да и родной проект Criterion — Airblade, хотя об успешности последнего еще говорить рано.



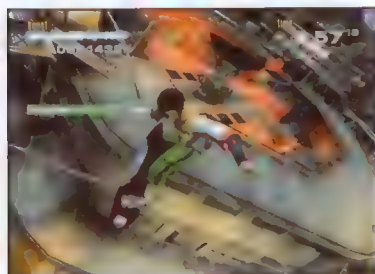
■ Ribbon Tag: один игрок пытается выхватить ленту у второго.

ный режим — так называемый Party-mode. Тут вы и 7 ваших друзей по очереди в течение одной минуты пытаетесь набрать как можно больше очков. У кого меньше всех, тот вылетает, и так пока не останется один победитель. Все это, конечно, интересно, но только до поры до времени. В Airblade довольно приятный саундтрек. Смесь хип-хопа и танцевальной музыки звучит довольно свежо, особенно по сравнению с THPS. К сожалению, на каждом уровне только один трек, и после продолжительного прослушивания музыка начинает надоедать. То же самое со звуковыми эффектами: выкрики охранников и пешеходов начнут действовать вам на нервы моментально, и в основном из-за того, что вы будете слышать их чересчур часто. Стоит признать, что Airblade стала игрой. На порядок лучшей, нежели ее предшественница Trickstyle. Тем не менее, «вертикаль» гравидоска способна буквально свести все на нет. Уровень сложности на том малом количестве уровней, что представлены геймеру, заставляет задуматься, не пытались ли разработчики таким образом замаскировать малую продолжительность своей игры. Однако Airblade довольно красива, и ей удалось привнести в жанр модных нынче игр про различные board'ы некоторое количество свежих идей.

АНДРЕЙ ПОЛЮХОВ

### Халатность или реализм?

Единственным недостатком игры является невероятная чувствительность доски к вашим командам, что серьезно усложняет игровой процесс. Достаточно небольшого касания джойстика, как ваш персонаж уже «вильнул» в сторону, успешно миновав «пункт назначения». Однако если подумать логически, то летающий скейтборд и должен отличаться высокой маневренностью — ведь никакого сцепления с поверхностью у него нет. С другой стороны, веры в то, что разработчики так внимательно отнеслись ко всем аспектам игры, у нас тоже нет.



можете без ограничения по времени покататься по уровню и узнать все его тайны. Но и он помогает не всегда. На 5 уровне игры все сводится к прыжкам по рельсам, когда в случае промаха вас ждет смерть. Это нереально сложно, причем настолько, что от злости можно просто швырнуть контроллер на пол! Слава разработчикам, что в игре всего 6 уровней. Но давайте наконец разберемся с чрезмерно чувствительным управлением. На самом деле, управлять сложно только самой доской, тогда как все остальное, наоборот, выполнено превосходно. Вы можете выполнять самые сложные трюки, как если бы всю жизнь катались на hoverboard'e. Кроме стандартных флипов и захватов, Criterion ввела еще одно упражнение. В Airblade, если вы нажали на кнопку «круг» (т.е. grab) вблизи какого-нибудь столба или перекладины, то герой тут же ухватится за них рукой, раскрутится и... Одним словом, выглядит очень зрелищно. Другой интересный

## РЕЗЮМЕ

PlayStation2

Airblade

### + ПЛЮСЫ И МИНУСЫ —

Прекрасная графика, множество режимов игры (в том числе для нескольких человек), простота выполнения трюков, неплохая музыка.

Ужасный контроль, высокая сложность, мало игровых персонажей и уровней.

Official PlayStation Россия

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

6.9

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Очень красивая графически, но достаточно сложная с точки зрения управления игра. И этот последний недостаток способен полностью перечеркнуть все достоинства Airblade. Думаю, что на нее все же стоит обратить внимание.



# ПРАВИЛА ИГРЫ

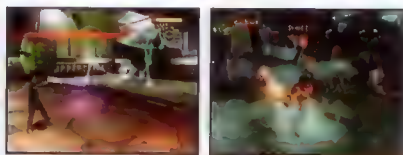
У каждой игры есть определенный набор правил, которым она должна строго подчиняться. Иначе все скатывается к бесконечным спорам и неразберихе. Нечто подобное произошло с игровыми жанрами на страницах "OPM". Возможно, вы обратили внимание, что в нескольких последних номерах все жанры стали писаться строго на английском языке. Именно разяснению вопроса, что мы имеем в виду, относя ту или иную игру к определенному жанру, и посвящен этот материал. Кроме того, на страницах журнала периодические встречаются спецтермины, сокращения и определения, тоже, возможно, кому-то непонятные или понимаемые неверно. А значит, и здесь нужно внести ясность. Вот правила, по которым "играет" "Official PlayStation Россия".

## СУЩЕСТВУЮЩИЕ СЕГОДНЯ ИГРОВЫЕ ЖАНРЫ (ВЕРСИЯ OPM)

### ACTION

Классические представители жанра:  
PS one - Apocalypse  
PS 2 - Max Payne или Maximo

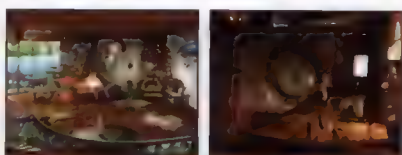
**Action** (с англ. "действие") - один из самых распространенных жанров, элементы которого имеются практически в каждой игре. В связи с этим дать ему какое-либо точное определение чрезвычайно сложно. Мы же будем относить к этому жанру проекты, в которых от игрока требуется мгновенная реакция, а главной целью является прохождение уровня путем практически полного уничтожения врагов. Причем последних в таких играх имеется огромное количество. Как правило, сюжет в Action-играх имеет второстепенное значение, однако лучшие образцы этого жанра могут похвастаться поразительными захватывающими историями.



### ADVENTURE

Классические представители жанра:  
PS one - Broken Sword  
PS 2 - ICO, Hardy Gerdy

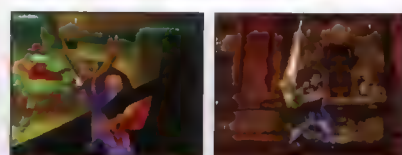
**Adventure** (с англ. "приключение") - непосредственный перевод дает жанру достаточно полную характеристику. В отличие от предыдущего жанра Action здесь во главу угла ставится сильная сюжетная часть, которая играет основополагающую роль в игровом процессе. Мгновенная реакция отводится на второй-третий план, уступая место логике и рассудительности, поскольку решение всевозможных головоломок давно уже стало неотъемлемой частью этого жанра. К Adventure мы будем также относить и более специализированный поджанр - Quest (с англ. "поиски"), в котором элементы action'a сведены к минимуму.



### ACTION/ADVENTURE

Классические представители жанра:  
PS one - Spyro the Dragon, Resident Evil  
PS 2 - Soul Reaver 2

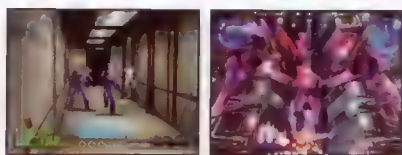
**Action/Adventure** - постоянное желание многих разработчиков совместить активное действие с продуманной сюжетной линией заставило нас выделить подобные проекты в отдельный жанр. Строго говоря, практически каждая игра жанра Adventure содержит некоторые элементы Action, поэтому найти "чистую" Adventure практически невозможно. Возможно, многим нашим читателям это покажется кощунством, но знаменитый поджанр Survivor Horror (который с англ. расшифровывается как "выживание главного персонажа в полностью враждебной ему обстановке"), сопровождаемый гнетущей атмосферой ужаса, мы теперь будем относить к Action/Adventure.



### SHOOTER

Классические представители жанра:  
PS one - Philoana, Time Crisis  
PS 2 - Silpheed, the Lost Planet

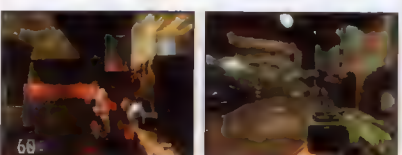
**Shooter** (с англ. "стрелок") - этот классический жанр у нас было принято называть "стрелялками". Но поскольку слово это не совсем русское, то мы будем использовать только оригинал. К данному жанру мы будем относить игры, в которых вы управляете неким стреляющим субъектом и, продвигаясь по прямолинейному уровню, должны уничтожить как можно больше врагов. За каждого уничтоженного противника вы получаете очки, финальный подсчет которых является визитной карточкой жанра. В качестве поджанра здесь выступает Light Gun Shooter. В таких играх отстрел врагов ведется от первого лица при помощи светового пистолета.



### FIRST PERSON SHOOTER

Классические представители жанра:  
PS one - Quake 2, Disruptor  
PS 2 - Timesplitters, Red Faction

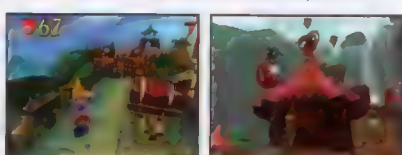
**First Person Shooter, или FPS** (с англ. "shooter от первого лица") - специфическая разновидность жанра Action, где оружием главного героя является нечто стреляющее, а происходящее показывается от "первого лица", полностью имитируя реальность. Классической картинкой из любого FPS является рука (руки), держащая оружие, коридорные уровни и масса вооруженных врагов. Наибольшую популярность игры этого жанра получили на PC, но с приходом приставок нового поколения, оснащенных мощными процессорами и аналоговыми средствами управления, качественные и оригинальные FPS стали появляться и на домашних консолях.



### PLATFORM

Классические представители жанра:  
PS one - Crash Bandicoot  
PS 2 - Klonoa 2: Lunatic's Veil

**Platform** (с англ. "платформа") - не менее древний жанр, чем Shooter или Action. Как правило, действие подобных игр происходит в одной плоскости, но это не главное. Основное отличие этих игр состоит в том, что в них главное действие персонажа - прыжок. Если говорить проще, игровые уровни в таких играх состоят из множества платформ, разделенных между собой пропастями, которые вам придется преодолевать (естественно, с помощью прыжков). На самих же "платформах" это же физическое упражнение используется для уничтожения врагов, которым обычно нужно прыгнуть на голову, а также для открытия многочисленных секретов.





namco®



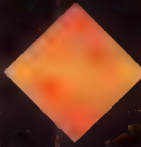
SONY



COMBAT  
ant Thunder



SONY



OFFICIAL

# playstation

РОССИЯ





# airblade



**Criterion**  
GAMES



OFFICIAL  
**PlayStation**  
РОССИЯ



**ACE**  
DISTANCE



## FIGHTING

Классические представители жанра:  
PS one – Tekken, Street Fighter  
PS 2 – Dead or Alive 2, Virtua Fighter 4.

**Fighting** (с англ. “борьба”, “драка”) – наверное, самый популярный и самый доступный из жанров. Думаю, не стоит подробно объяснять смысл подобных игр, где два (реже более) персонажа сходятся на арене и начинают бить друг друга, пока линейка здоровья одного из них не исчезнет. Сюда же можно отнести и такой весьма специфический вид подвидов, как Wrestling, в оригинале являющийся всего лишь хорошо отрепетированным шоу, а на приставках превратившийся в настоящее бои без правил. Также к жанру fighting можно отнести и такие экзотические игры, как Bushido Blade и Kengo, в которых реалистичность происходящего даже пугает.



## RACING

Классические представители жанра:  
PS one – Ridge Racer  
PS 2 – Gran Turismo 3 A-spec.

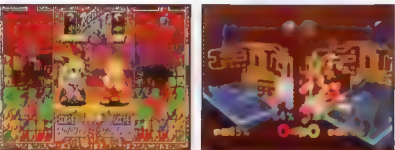
**Racing** (с англ. “гонки”) – вполне самостоятельный и тоже древний жанр. Главной целью racing'ов является наивысшее достижение финишной черты на трассе. Как правило, в качестве средства передвижения в таких проектах используются автомобили или мотоциклы, но в последнее время все чаще стали появляться более экстремальные типы: водные мотоциклы, ATV и даже самолеты. Практически выделившиеся в отдельный поджанр “детские” гонки на картингах, которые заполнили рынок PS one в последнее время, мы также будем относить к жанру Racing. Еще среди Racing'ов выделяют симуляторы и облегченные, “аркадные” гонки.



## PUZZLE

Классические представители жанра:  
PS one – Super Puzzle Fighter Turbo  
PS 2 – Aqua Aqua.

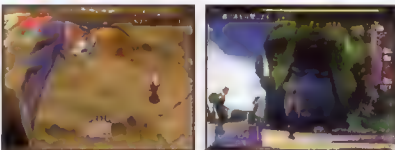
**Puzzle** (с англ. “головоломка”) – простейшие игры, основанные на решении различных головоломок. Элементы этого жанра часто используются в играх жанра Adventure, но в чистом виде к Puzzle, как правило, относят игры, основу которых заложил великий Tetris и целый ряд его последователей. Но иногда возникают очень яркие проекты, даже отдаленно не напоминающие творение советского инженера А. Пажитнова. Хорошим примером может послужить Chu-Chu Rocket, к сожалению, так и не появившаяся на PS. Иными словами, в жанр puzzle попадают не только Tetris и его клоны, но и любая другая игра, основанная на простейшем игровом процессе.



## ROLE PLAYING GAME

Классические представители жанра:  
PS one – Final Fantasy, Breath of Fire  
PS 2 – Grandia II, Final Fantasy X.

**Role Playing Game** или **RPG** (с англ. “ролевая игра”) – другой сложный для точного определения жанр, т.к. на консолях и на PC подобные игры выглядят, мягко говоря, непохоже. Однако принципы, по которым они построены, очень близки: интересная, богатая сюжетная линия и вытекающее из нее частое общение с многочисленными игровыми персонажами; получение героями опыта, что отражается в постепенном изменении их характеристик; сложная система инвентаря. Как вы знаете, на приставках преобладает «японский взгляд» на RPG, чему мы искренне рады. Это яркие сказочные миры, запоминающиеся персонажи, слезливые истории и бесконечные пошаговые бои.



## SPORTS

Классические представители жанра:  
PS one – FIFA, THPS  
PS 2 – This is Football 2002 и SSX.

**Sports** (с англ. “спортивная игра”) – здесь, как и в случае с Fighting, вряд ли требуются дополнительные комментарии или объяснения. Игры жанра Sports – это всегда практически точные имитаторы реальных видов спорта: футбола, хоккея, баскетбола и т.д. В них полностью скопированы правила их реальных прототипов и (в большинстве случаев) реальные команды и спортсмены. Последнее особенно ценно для многочисленных спортивных фанатов. В последнее время стали очень популярны игры, посвященные экстремальным видам спорта. Они, как правило, не являются симуляторами, так как их главная особенность – зрелищность.



## MUSIC

Классические представители жанра:  
PS one – Parappa The Rapper  
PS 2 – Space Channel 5 part 2.

**Music** (с англ. “музыка”) – жанр, ставший некоторое время назад очень популярным, особенно после того как Konami поставила производство подобных произведений на поток, произведя на свет огромное количество музыкально-танцевальных игр (Dance Dance Revolution, Beatmania и т.д.). Сегодня интерес к жанру поутих, однако до сих пор многие разработчики создают игры, в которых музыка стала полноправной частью игрового процесса. Наибольшее распространение получили танцевальные имитаторы, где от вас требуется в такт музыке нажимать определенную последовательность кнопок, а происходящее на экране зависит от ваших успехов.



## SIMULATION

Классические представители жанра:  
PS one – Panzer Front  
PS 2 – BASS Strike.

**Simulation** (с англ. “имитация”, “моделирование”) – как понятно из перевода, в таких играх разработчики стараются точно симитировать некий реально существующий процесс. Наиболее популярной является имитация управления различными средствами передвижения (самолет, поезд, автобус), но встречаются и более экзотические варианты, например, имитаторы рыбной ловли, охоты и даже самой жизни! Тем не менее, при упоминании жанра в первую очередь в голову приходят проекты вроде F-15, F-22 и т.д., сильно распространенные на PC, но на видеорынке их аналоги в чистом виде практически отсутствуют. И пока самолеты в знаменитой серии Ace Combat будут нести под крылом по полсотни ракет “воздух-воздух”, эти игры мы будем относить к смешанному жанру Simulation/Shooter.



## STRATEGY

Классические представители жанра:  
PS one – C&C: Red Alert Retaliation  
PS 2 – Kessen, Conflict Zone.

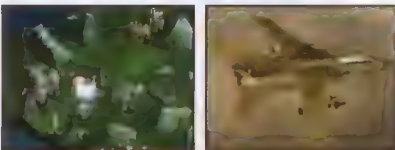
**Strategy** (с англ. “стратегия”) – как правило, это игры о боевых действиях с привлечением большого количества войск, где постоянно необходимо принимать множество тактических и стратегических решений. Встречаются и вполне мирные варианты «стратегий» – например, SimCity. Пазлуют несколько поджанров: RTS, или Real Time Strategy (с англ. “стратегия в реальном времени”), где все ваши хозяйственные или военные действия происходят одновременно с противником; TBS, или Turn Based Strategy (с англ. “пошаговая стратегия”), здесь вы обмениваетесь с врагом ходами, как в шахматах; Wargame (с англ. “военная игра”), отличительной чертой этой пошаговой военной стратегии является деление всей территории на шестигранные.



## СМЕШАННЫЕ ЖАНРЫ

Классические примеры:  
RPG/Strategy – Final Fantasy Tactics  
Simulation/Shooter – Ace Combat

Многие игры имеют двойную жанровую принадлежность, поэтому мы также будем использовать для их классификации так называемые смешанные жанры, к примеру, Strategy/RPG или Simulation/Shooter. В первом случае в эту классификацию попадают многочисленные тактические RPG (Final Fantasy Tactics), а во втором – приставочные самолетные имитаторы класса Ace Combat. Кстати, смешанный поджанр Action/Adventure уже успел стать полноправным жанром. Несмотря на многочисленность представленных выше вариантов, мы оставляем за собой право вводить новые обозначения по мере необходимости.





## СПЕЦТЕРМИНЫ И СОКРАЩЕНИЯ

От жанров переходим к разъяснению многочисленных сокращений и спецтерминов, часто встречающихся на страницах нашего журнала.

**Аркадный**

Аркадный – устоявшийся термин, обозначающий целое семейство жанров, которое вышло из залов игровых автоматов. Соответственно, «аркадный» значит упрощенный, доступный, в крайнем случае зрелищный.

**Splitscreen**

Splitscreen – с англ. «разделенный экран». Разделение экрана на две части используется в играх для одновременной игры двух и четырех человек. Splitscreen бывает вертикальный и горизонтальный.

**Screenshot**

Screenshot – с англ. «снимок с экрана». В нашем случае это кадр из игры.

**Освещение**

Освещение (освещение от нескольких источников) – один из важнейших атрибутов всех современных игр, обозначает способы падения света на различные объекты. Именно грамотно построенное освещение (и затенение) дает играм наибольшее сходство с реальностью. Различают освещение в реальном времени, меняющееся от условий игры, и прорисованное заранее, не меняющееся ни при каких обстоятельствах. В жизни все предметы освещаются в реальном времени и от нескольких источников света.

**Background**

Background – с англ. «задний план», фон, на котором происходят все основные действия игры. Бывает трехмерным, прорисовываемым в реальном времени и плоским, который был создан заранее.

**Rendering**

Rendering (рендеринг) – процесс создания трехмерного компьютерного изображения.

**Cel-shading**

Cel-shading – технология, предназначенная для создания 3D-графики, напоминающей плоский анимационный фильм. Эффект получается от использования чистых цветовых заливок вместо текстур и специального алгоритма их затенения.

**Healthbar**

Healthbar, lifebar – с англ. «шкала здоровья» или «жизненная шкала», самый популярный метод отображения текущего состояния вашего героя в самых различных жанрах.

Как правило, когда Healthbar становится равным нулю, ваш герой теряет жизнь.

**Bonus**

Bonus – с англ. «премия», этим термином в играх обозначают различные призовые («бонусные») предметы, новые опции, режимы и т.д., доступ к которым открывается только после совершения определенных действий.

**Power-up**

Power-up – с англ. «увеличение силы», собственно, так оно и есть. Power-up – специальные предметы, которые можно найти во время прохождения игры. Они предназначены для улучшения способностей вашего персонажа или его оружия.

**Real Time**

Real Time – с англ. «в реальном времени». Этот термин в нашем случае служит для обозначения процессов (игровых или графических), которые происходят непрерывно, часто независимо от ваших действий. В реальном времени может создаваться графика или протекать игра.

**Anti-Aliasing**

Anti-Aliasing (анти-алайзинг) – графический эффект, который путем размывания очертаний трехмерных объектов убирает традиционные «пилообразные» контуры, что образуются на экране в силу особенностей работы телевизионных трубок. От отсутствия этого эффекта страдает большинство игр на PS2.

**Пререндеренный**

Пререндеренный – заранее созданное графическое изображение (например, задний план). Как правило, обладает значительно большей детализацией, чем создаваемые в реальном времени трехмерные пейзажи.

**Motion Blur**

Motion Blur – специальный эффект, размывающий очертания перемещающихся объектов. Создается впечатление движения на большой скорости. При грамотном применении выглядит очень зрелищно.

**fps**

fps (frame per second) – «число кадров в секунду», условное обозначение скорости вывода изображения на экран. Этот показатель напрямую влияет на плавность дви-

жения изображения на экране, а резкое его падение всегда выглядит как торможение. Наиболее оптимальное значение – 50-60 fps.

**Framerate**

Framerate – скорость вывода графического изображения на экран. Измеряется в fps.

**Полигон**

Полигон – «многоугольник», минимальная единица трехмерного объекта, в большинстве случаев это треугольник. Количество полигонов (треугольников), выдаваемых на экран за ед. времени, принято оценивать производительность графических систем.

**Релиз**

Релиз – прямая транскрипция англ. слова «release», переводящегося как «выпуск». В нашем случае является синонимом словосочетания «выпущенная игра».

**PSX**

PSX – традиционное сокращение PlayStation старого «квадратного серого» дизайна. (употреблять сокращение PSX2 нельзя).

**OPM**

OPM – традиционное сокращение «Official PlayStation Magazine». Общее название журналов, принадлежащих к обширному семейству OPM, выпускаемых по всему миру.

**AI**

AI – сокращение от Artificial Intelligence, что с англ. переводится как «искусственный интеллект».

**PS one**

PS one – название новой, уменьшенной модели первой PlayStation. Приставка потеряла кнопку «reset», перекрасилась в белый цвет и стала почти в два раза меньше.

**Джойстик**

Джойстик, Джойпад, Геймпад – названия игрового манипулятора. Традиционный термин «джойстик» правильнее употреблять в отношении устройств, состоящих из вертикальной рукоятки и небольшого основания с кнопками. «Джойпад» и «геймпад» обозначают модели игровых манипуляторов, используемые на приставках.

**Mip Mapping**

Mip Mapping – алгоритм смены разрешения текстур на объектах

при их удалении от зрителя. Чем дальше находится объект, тем меньшего разрешения текстура на него накладывается. Mip Mapping сильно экономит ресурсы системы.

**CG-ролик**

CG-ролик – «CG» расшифровывается как computer graphics или computer generated, что, в принципе, одно и то же и означает графическое изображение (как правило, трехмерное), созданное при помощи компьютера.

**Текстура**

Текстура – битмэповое изображение, которое накладывается на трехмерные модели. Как правило, текстура представляет собой изображение некой реальной поверхности и служит для ее визуализации в виртуальном мире.

**Bitmap**

Bitmap – «битмэп». Способ кодировки двумерных изображений. Обычно этим словом называют заранее отрендеренный задний план. Также с помощью битмэпов текстурируют полигоновые модели.

**Превью**

Превью – прямая транскрипция англ. слова «preview», переводящегося как «предварительный обзор».

**Апгрэйд**

Апгрэйд – прямая транскрипция англ. слова «upgrade», переводящегося как «усовершенствование».

**Чит**

Чит, читерский – прямая транскрипция англ. слова «cheat», переводящегося как «обман». В приложении к играм понимается как код или некое действие, противоречащее или облегчающее правила игры.

**QTE**

QTE – сокращение от Quick Time Event, что с англ. переводится как «быстротечное событие». Имя этому, стоявшемуся все популярнее рожимо, дал Yu Suzuki, знаменитый создатель Shenmue и серии Virtua Fighter. Смысл QTE прост – в определенный момент на экране отображается некая комбинация кнопок, которую вам необходимо нажать на джойстике. Причем на это отводится очень мало времени. В случае успеха ваш герой без ущерба продолжает игру, неудача же сулит массу неприятностей.



# OFFICIAL PlayStation

PS one-страницы 41-57

★

РОССИЯ

**Monsters, Inc.**

**Hoshigami:  
Ruining  
Blue Earth**

**V.I.P.**

**Power  
Puff Girls**

**FIFA** vs.

**David  
Beckham Soccer**

**ПРОХОЖДЕНИЕ  
THPS3**



Pow

# POWERPUFF GIRLS:

## КРУТЫЕ ДЕВЧОНКИ ПРАВЯТ МИРОМ!

### “В городе Таунсвилле...”

Правильнее всего начать именно с этих слов, потому как фразой про город Таунсвилль открывается каждая без исключения серия Powerpuff Girls. “Что такое Powerpuff Girls?” — спросят отдельные личности, обрекая себя на добровольное отшельничество в горах Тибета, пустыне Гоби или на берегах дикого озера Титикака (ну или свалившиеся с луны, очнувшиеся от летаргического сна или выбравшиеся из пещеры/колодца/склепа/тюрьмы). Ответаем. Powerpuff Girls — это, в первую очередь, до неприличия популярный во всем мире мультесериал про трех пятилетних супердевушек. Ну а потом уже набор видеогейм для PlayStation, Nintendo 64, Game Boy Color и GBA, а также собрание всяческого мерча (часов-трусов-наклеек), принесшего своим создателям за какие-то пару лет целых 320 миллионов портретов американских президентов. Впечатляет?

### Whup Ass Girls

Вы, конечно, поначалу не поверите, но Powerpuff Girls — действительно очень прикольный мульт. Придумал его чудацко-человек по имени Крейг Мак-Кракен (Craig McCracken), выпускник калифорнийской высшей школы искусств CalArts. А надо сказать, что в этой самой школе за соседними с Крей-

гом партами сидели и ломали зубы о гранит науки будущий режиссер первых двух “Бэтменов” и “Планеты обезьян” Тим Бартон (Tim Burton), будущий автор “Истории игрушек” Джон Лассетер (John Lasseter) и опять-таки будущий создатель “Стального гиганта” Брэд Берд (Brad Bird). Когда учебное заведение было успешно оставлено позади, выпускники с головой ринулись в кипучую деятельность (плоды которой только что перечислялись), и Мак-Кракен тоже стал прикидывать, чего бы снять эдакого, дабы не отстать от именитых одноклассников. И тут его осенило гениальной идеей: Whup Ass Girls. То бишь, если переводить буквально, “девушки, дерущие пятую точку тем, кому положено”. Дальше уж и девушки на свет появились, ну и те, кто им пятые точки подставляет. Студия Hanna-Barbera, куда счастливый папаша заявился продавать новорожденных, согласилась заняться проектом только при смене названия на благопристойное Powerpuff Girls (“Крутые девчонки” в переводе наших прокатчиков), с чем Крейг моментально согласился. Остальное, как говорят престарелые советские комментаторы, — история.

### Концепция всеобщей любви

По словам режиссера Powerpuff Girls Геннадия Тартановского (в возрасте семи лет он уехал с родителями из Советского Союза), Мак-Кракен изна-

чально задумывал сделать сериал про супергероев, а потом ему в голову пришла сумасбродная идея: что если ради контраста сделать героинь девочками детского возраста, и они бы выбивали пыль из огромных монстров? В визуальных несоответствиях сериала — главная его находка и прелесть. Добавьте сюда постоянное пародирование известных кинофильмов (“Звездные войны”, “Большой Лебовски”, “Нападение помидоров-убийц” и т. д.), целый ворох различных стилей и дизайнов персонажей (цитируется все — от старых мультфильмов о Рокки и Бульвинкле до поп-арта 60-х годов или даже аниме-эстетики), и в итоге получается один из самых стильных, необычных и гоммерчески смешных мультесериалов современности. Отдельные серии Powerpuff Girls легко обгоняют “Симпсонов” и “Футураму” по количеству юмора “для детей и не только”, буквально загоняемого в сериал под давлением. Концентрированные глги об обезьянах-убийцах, гигантских роботах в форме маленьких девочек (о квинтэссенция аниме!), сумасшедших профессорах и дьяволах-искусителей сыплются с экрана с поразительной частотой: видно, что Powerpuff Girls делают люди, знающие толк в правильной шутке и умеющие привить свой вкус к хорошему юмору всем окружающим. Иначе не было бы никаких “Крутых девчонок”!

Валерий “А.Купер” Корнеев



POW!

### Профессор Утониум (Professor Utonium)

Гениальный ученый, ответственный за появление знаменитой троицы. Как-то раз он решил создать идеальную девочку, для чего смешал сахар, конфеты и прочие сладости, добавил немного специй... Но когда в дело пошел таинственный "химикат X", эксперимент вышел из-под контроля, произошел взрыв, и на свет появились сразу три абсолютно разные малышки, наделенные целым букетом сверхвозможностей, которыми позавидовали бы Супермен, Скуби-ду и Сейлормун вместе взятые.



### Мождо Джоджо (Mojo Jojo)

Маленький, и поэтому очень злобный обезьян. Обладает целым комплектом комплексов, главный из которых - комплекс Злого Властелина. Изъясняется исключительно витиеватыми фразами мультяшных злодеев, порой доводя слушателей до истерики. Первый, самый коварный враг Powerpuff Girls. Феноменально неудачлив.



### El terrífico Mojo Jojo!!!

Телеканал Cartoon Network транслируется на 14-ти языках в 145 странах мира, и Powerpuff Girls знакомы зрителям каждой из них. Во Франции сериал называется Les Super Nenas, а девочек зовут Belle, Bulle и Rebelle; в Испании и Латинской Америке шоу Las Chicas Superpoderosas собирает аудиторию, следящую за приключениями Bombyn, Burbuja и Bellota; итальянцы смотрят Le Superchicche с Lolly, Dolly и Molly; братья-поляки прозвали их Vujka, Vajka и Brawirka, а сам сериал у них гордо именуется Atomowyki. В России "Крутых девочек" транслировал спутниковый канал НТВ Плюс, а на VHS распространяет компания "Мост-видео". Японцы, как всегда, отличились: в сети можно найти известных персонажей видеоигр, нарисованных в стиле PowerPuff: вот, например, Тидус и Юна из Final Fantasy X.



### Powerpuff - одной строкой:

\* В 1999 году сериал получил самую престижную премию американского телевидения, "Эмми".

\* Этим летом на экраны США выходит полнометражный анимационный фильм, заново переосмысливающий историю Бабблз, Блоссом и Баттеркап. Бюджет картины составляет 25 миллионов долларов. Фильм надо будет посмотреть хотя бы для того, чтобы узнать, куда они бухнули такую прорву денег.

\* В прошлом году журнал Entertainment Weekly включила Крейга МакКракена и Геннадия Таргановского в число "ста самых творческих людей в индустрии развлечений" (100 Most Creative People in Entertainment).

\* Картинка, которую вы видите - автопортрет МакКракена, нарисованный в стиле Powerpuff Girls.



### Бабблз (Bubbles)

Обаятельная и привлекательная хохотушка. Когда она вырастет, поклонники будут стреляться из-за нее батальонами. Похоже, что при срыве профессорского эксперимента весь сахар ушел именно на Бабблз.



### Баттеркап (Buttercup)

Девочка-гроза, твердо стоящая на ногах и готовая встретить любые неприятности хорошо поставленным ударом в челюсть. Из всех троих, она наиболее подготовлена к борьбе со злом. Тут есть, чем гордиться.



### Блоссом (Blossom)

Самая умная, любознательная, правдивая, рассудительная и интеллектуальная из трех супер-пупер-девочек. Эдакий аналог Знйки, но "с человеческим лицом и в юбке". Превращается в "книжного червя" даже и не думает.







# Powerpuff Girls: Chemical X-Traction

**Жанр:** fighting

**Издатель/Разработчик:** Bam! Entertainment/Asylum Entertainment

**Количество игроков:** 1-2

**Альтернатива:** Ehrgeiz, Tobal



В отличие от головоломчатых платформеров и платформенных головоломок для обеих Game Boy игра на PS one представляет собой самый что ни на есть натуральный трехмерный файтинг. Предыстория его блещет всеми оттенками злого коварства, жестокого обмана и саботажа: девочки готовили на кухне пирожок (предварительно добавив в тесто лошадиную дозу "химиката X"), а наигнуснейший Моджо Джоджо подло отвлек их внимание и безжалостно выкрал из-под носа у троицы их кулинарное изделие! Мало того, обезьяньи мозги разработали и воплотили античеловечный план, согласно которому все злодеи в Таунсвилле получили по кусочку пирога - и свою толику сверхвозможностей! Тут-то и начинаются глобальные разборки...



## Jump, punch, block

Игровой процесс до боли напоминает Powerstone на Dreamcast: двое бойцов встречаются на арене, где разбросано множество всяких посторонних и не очень предметов. Предметами можно кидаться друг в дружку. Еще к вашим услугам броски, ну и парочка ударов для близкого расстояния. После каждого успешного попадания по врагу откуда-то сверху сваливается восполнитель здоровья или пузырек с "химикатом X". Накопивший три пузырька герой может выполнять мощный спецприем. Собственно, вот и все премудрости. Красота лаконизма.

Творение Asylum совершенно поспартански подходит к выбору режимов: их всего два. Story Mode, где Блоссом, Бабблз и Баттеркеп последовательно одолевают терроризирующих город злодеев (попутно делая их доступными для грядущих сражений), плюс Simulation Mode, представляющий собой режим обучения, тренировки на голограммах злодеев,



Творение Asylum совершенно поспартански подходит к выбору режимов: их всего два.



Если вам не нравятся девочки, то можно поиграть и за монстров.



На уровне периодически будут появляться различные предметы.



любезно подготовленных профессором Утониумом. Здесь один или два игрока могут сражаться девочек со злодеями во всех удобных сердцу комбинациях.

## Доктор, где я?

Единственным, с чем в этой миленькой игрушке перемудрили, является графика. Без пол-литра раствора "химиката X", пожалуй, не разобравшись: зачем нужно было на основе совершенно плоского мультяшки делать трехмерную драку, да еще на относительно слабой в отношении 3D старушке PS one? Результат не то чтобы совсем плачевен, но в годы торжества высоких технологий выглядит... как бы помягче выразиться... слабо.

Положение спасает стопроцентная узнаваемость кособоких полигональных декораций, а голоса героев, записанные озвучивающими их непосредственно в мультяшке актерами, сглаживают первое совсем уж негативное впечатление. Резюмируя, скажу, что играть в Powerpuff Girls: Chemical X-Traction вполне себе могут позволить следующие категории населения: а) малые дети, б) фэны сериала вне зависимости от возраста. Все остальные геймеры, извините, фишку не просят. Из-за недостатка игровых режимов, примитивной графики и обилия непонятных персонажей во главе с тремя пуц-глазыми разноцветными девочками. Но как только эти же самые "остальные геймеры" посмотрят мультки...

Валерий "А.Купер" Корнеев.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

В глазах любителя "Крутых девочек" этот незамысловатый сериал способен вырасти до уровня притяжной игры. Вам все же не скучно?

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	2
ЗВУК	2
ИГРОВАЯ МЕХАНИКА	6
САЙДПЛЕЙ	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

5.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Возможно, в варианте для PS2 из игры можно было бы сделать хоть что-нибудь лучше, и тем получше было бы альтернативе Simpson's Wrestling.



## V.I.P.

Вряд ли для кого-нибудь является секретом то, что в популярном телесериале V.I.P., локализованном у нас под названием "Девушки с характером", главная роль досталась известной "модели" Памеле Андерсон. Надеюсь, никого не удивит и тот факт, что данный проект стал основой для одноименной игры на PS one.

**Жанр:** action  
**Издатель/Разработчик:**  
 Ubi Soft/Kalisto  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Brain Dead 13,  
 Monsters Inc.



Такое многообещающее начало почему-то не дало V.I.P. нужный старт, и игра прошла не замеченной большинством журналистов. Однако это не помешало ей тихо добираться до магазинов, где она и пребывает до сих пор... Что же представляет собой эта V.I.P.? Начнем с расшифровки названия. Итак, V.I.P. — это "Vallery Irons Protection", агентство по охране особо важных персон, боссом которого является героиня Памелы Андерсон. От этого, собственно, и пляшет весь сюжет игры, на протяжении которой вам придется очищать Лос-Анджелес от криминальных элементов. А это означает наличие бесконечных драк, перестрелок, погонь и, конечно, боссов преступного мира. И все это подано в весьма нестандартном ключе, т.к. в V.I.P. практически все действие построено на знаменитом QTE (quick time event), т.е. вам придется только нажимать в нужное время на нужную комбинацию кнопок, которая заботливо появляется на экране. Успели нажать — враг сбит с ног, не успели — тумаки уже ваши. Причем health bar (линейка здоровья) у вас одна на всех персонажей. Сцены бесконечных драк

периодически разбавляются неким подобием stealth action, головоломками, сценами типа "кто быстрее может жать на одну кнопку" и перестрелками. Последние выполнены в стиле LightGun Shooter, как в Die Hard Trilogy, т.е. при управлении довольно несуразным прицелом вам необходимо расстрелять определенное количество врагов и при этом самим не попасть под удар. Да, игра все время ведет подсчет количества безошибочно прове-



Все, что вам придется делать — это нажимать в нужное время на нужную комбинацию кнопок.



денных вами действий и периодически подкидывает бонусы в виде золота, аптечек и увеличивающего силу снадобья. Причем заработанные деньги затем можно потратить на покупку фильмов и статичных картинок из игры в специальном разделе "Gallery". Раз дело дошло до галереи, то пора поговорить о графике. Внешне игра напоминает плохой клон Resident Evil, т.е. на плоском пререндеренном зад-



Бесконечные драки иногда сменяются неким подобием светового тира, правда, без пистолета.

Однако одними роликами сыт не будешь, и даже недоработанную графику можно простить, но что делать с однообразием геймплея? К сожалению, уже через полчаса в V.I.P. играть становится скучно.

Константин Говорун

## РЕЗЮМЕ

## МНЕНИЕ АВТОРА

Простенькая, но в то же время неплохая игра, сильно страдающая от однообразия игрового процесса.

## ОЦЕНКА

ГРАФИКА	1
ЖАНР	2
УПРАВЛЕНИЕ	3
ГЕЙМПЛЕЙ	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	3

6.5

## СЛОВО РЕДАКТОРА

Из V.I.P. можно было бы легко сделать хит местного значения, а так мы получили игру, предназначенную только для поклонников сериала.

Валери против трех головорезов. Все зависит от того, как быстро вы умеете жать на кнопку.

нем плане разгуливают трехмерные персонажи. Такое графическое решение, по идее, должно обещать нам превосходную картинку, но... То ли не хватило бюджета, то ли времени. Одним словом, V.I.P., конечно, далеко не отпугивает своим внешним видом, но до современных стандартов (Alone in the Dark 4) все же не дотягивает. Зато пару лестных слов можно сказать о многочисленных CG-роликах, коими обильно сдобрена игра: хорошие модели, неплохая анимация, проработана даже мимика лица.





# Hoshigami: Ruining Blue Earth

“Одна из последних RPG на PS one”, “более 100 часов геймплея” ... Ха! Hoshigami умудрилась обесценить первое достоинство и заставила с опаской впредь относиться ко второму. Врожденное чувство долга помогло не бросить игру после десятой попытки пройти вторую (!) битву из сорока запланированных, но мне-то хотя бы за это платят гонорар.

**Жанр:** RPG  
**Издатель/Разработчик:** Atlus/MaxFive  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Vanguard Bandits, Final Fantasy Tactics



В чем же дело? Проект казался таким многообещающим, а по сети ходили слухи о том, что игру делают те же люди, что и FF Tactics или Tactics Ogre. Но даже после их опровержения симпатичные скриншоты и рассуждения разработчиков о сложной системе боя вселяли оптимизм. А



ведь корни недостатков игры зародились еще во времена выбора жанра...

## Hoshigami Tactics

Напомню, что тактические RPG являются самостоятельным ответвлением классических приставочных ролевых игр, при этом их можно условно разделить на “сюжетные” (Vanguard Bandits) и собственно “тактические”, в зависимости от преобладающего



элемента. Последние отличаются наличием массы несюжетных бойцов (т.е. создающиеся случайным образом), которых нужно набирать в партию на свое усмотрение, тренировать, а в случае гибели - искать замену. При разработке Hoshigami эту идею предложил лично продюсер, посчитавший воскрешение героев после боя нереалистичным. Сразу же пришлось переписать сюжет, задействовав в нем лишь несколько основных персонажей и компенсировав потери введением нескольких альтернативных концовок. В результате получилась стандартная по меркам жанра военно-политическая сага с предсказуемыми сюжетными ходами и шаблонными героями. Не стоит ожидать от Hoshigami и графического великолепия. Двумерные спрайтовые бойцов на фоне трехмерных уровней симпатичны, но реализации визуальных эффектов можно было подойти и посерьезнее.

Но давайте отвлечемся от всей этой мишуры, раз уж она все равно не впечатляет. Ключевое слово при описании Hoshigami - “свобода”. Хочется выдать лучнику каменный топор? Легко. Другое дело, что хиленький поклонник бога ветра будет ворочать непривычным оружием неумело, а его способности к магии так и останутся невостребованными. Что касается магии, то тут ситуация еще интереснее. Герои не имеют ни списка доступных заклинаний, ни шкалы MP(!). Вместо этого существуют специальные монеты (Coin), каждой из которых соответствует одно заклинание (Coinfeign).



Именно у них есть понятие MP, а также еще полный букет характеристик, определяющих радиус действия заклинания, его дальность, силу и т.п. По большому счету прокачивание нужных «монет» по важности не уступает тренировке их носителей, однако для этого используется не опыт, а нанесение гравировок (Seals), которые либо покупаются, либо поступают в ваше распоряжение в качестве трофеев. Далее появляется еще одна

проблема. Дело в том, что гравировки можно наносить либо по одной, либо парами. При этом почти всегда улучшение какой-то одной характеристики влечет за собой резкое уменьшение другой. Парные же гравировки — вообще дело рискованное, ведь они могут привести как к апгрейду монеты до новой ее версии, так и к полному ее обесцениванию. Однако, разбираясь с монетами, вы столкнетесь и с еще одним аспектом

## Как будем воевать?

И давайте вернемся к обещаниям разработчиков, среди которых центральное место занимает идея совместных атак (Session Attack). Система громоздка, так что нелишним будет рассказать о принципах ее работы. Во-первых, при нанесении удара вы выбираете его силу. При этом есть две важные градации: критический удар (Critical) и отбрасывающий (Shoot). Последний не был бы так интересен, если бы не его второе свойство. Если враг отброшен в сторону вашего бойца, находящегося в режиме ожидания (Session Wait), причем между ними была ровно одна (!) клетка, то летящего супостата «поймают», ударят и отбросят в ту сторону, куда смотрел ваш второй боец. Теоретически количество элементов такой связи не ограничено, однако на практике оно не может быть больше, чем количество бойцов. Но, выставив в конце хода «Session Wait» и попав под

Attack» совсем незаметной кажется возможность за один ход выполнять несколько действий, на каждое из которых расходуется определенное количество специальных RAR-очков. Наконец, упоминавшаяся уже свобода проявляется также в том, что атаковать можно и своих бойцов, а магией бить по пустым клеткам. Полезная штука.

## Кто тянет команду вниз?

Кажется, что игра заслуживает как минимум звания достойного продолжателя идей Tactics Ogre, ведь все необходимые для успеха элементы (в том числе и оригинальность!) присутствуют. Примириться нельзя лишь с одной вещью — небывало высоким уровнем сложности. Врагов больше, они сильнее, а AI умен и безжалостен. Но и это было бы не так страшно, если бы не высокая смертность героев.

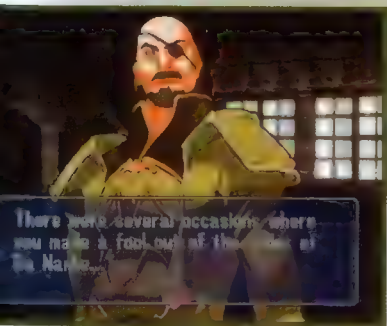


Фаза атаки, красными клетками показана зона поражения. Все как обычно...

Ключевое слово Hoshigami — «свобода». Хочется выдать лучнику каменный топор? Легко.



Сражения будут происходить на самых неожиданных локациях. Например, на подвешенном мосту.



В чем Hoshigami упрекнуть не удастся, так это в качестве прорисовки персонажей игры.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Развлекательный интерес и свободный выбор действий против сложной системы боя.

### ОЦЕНКА

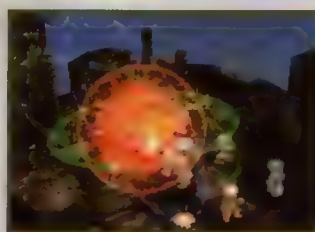
ГЛАВНОЕ	8
ЗВУК	7
ПОВЕДЕНИЕ	8
КАМЕРА	6
ОПТИМИЗАЦИЯ	7

6.8

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Классика, выполненная в графическом стиле, который напоминает о старых играх. Интересен и боевой геймплей, в котором сложилась достаточно сложная система.

игры — религиозным. Ведь под словом «Hoshigami» кроется не что иное как общее название местных богов, причем каждый из них соответствует какой-то стихии. Герои все без исключения поклоняются одной из высших сил, к ним же неявным образом приписаны классы, экипировка и монеты. Стихия влияет на характеристики героя, также ущерб от удара зависит от покровителей обоих бойцов (огонь сильнее льда и т.п.). Но религия в Hoshigami отнюдь не является чем-то постоянным. Во-первых, одновременно с получением традиционного опыта бойцы получают еще и «очки веры» (dev points). Наберете сотню — дадут очередной «уровень веры» и новый Skill, соответствующие выбранному богу. Во-вторых, если окажется, что больше ваш покровитель не может предложить ничего интересного, то можно и сменить убеждения. Ранее такая утилитарность по отношению к религии была свойственна лишь PC RPG, хотя кто-то сочтет это даже плюсом.



удар противника (что бывает довольно часто), вы теряете возможность участвовать в совместной атаке. К тому же каждый удар класса «Shoot» достаточно слаб, так что эффективнее просто атаковать по очереди и стараться выполнить Critical. Поэтому хитрые разработчики решили принудительно привлечь внимание к своему нововведению. Дело в том, что каждый убийственный с помощью «сессии» враг оставляет после себя предмет, причем чем больше было ударов в связке, тем полезнее приз. Иначе вы либо не будете вообще ничего получать, либо в качестве трофеев дадут только то, что положено по сюжету. На фоне «Session

Компенсировать это, призвана тренировочная локация Tower of Trial, где вы будете проводить... 90% свободного времени. Дело в том, что в идеале между каждыми двумя сюжетными битвами нужно пройти пять этажей башни, а для прокачки новичка придется проходить их еще раз. Оценили перспективы? Но все бы не было потерян, если бы в игре было хоть одно действительно заметное достоинство. Но куча оценок «хорошо» не удержит надолго игроков, у которых под рукой есть любая другая RPG.

Все восторженные реплики по поводу Hoshigami обычно стихают сразу после покупки игры. Реально оценить ее могут лишь истинные поклонники Tactics Ogre. Кроме того, нужно иметь крепкие нервы и ту самую сотню часов свободного времени. Если условия выполнены, то рекомендуем тщательно ознакомиться с обширной встроенной справкой — она и вправду полезна.

Константин Говорун





# David Beckham Soccer



Сегодня мы хотели бы продолжить серию "versus" статей, начатую в десятом OPM за прошлый год, и представить вашему вниманию материал, в котором в честном поединке сойдутся FIFA Football 2002 и David Beckham Soccer. В следующем же номере вы вправе ожидать от нас продолжение "футбольных войн": This Is Football 2 против ISS.

## FIFA Football 2002

Жанр: sports

Издатель/Разработчик: EA Sports

Количество игроков: 1-4



## David Beckham Soccer

Жанр: sports

Издатель/Разработчик: Rage

Количество игроков: 1-4



Идея столкнуть лбами FIFA Football 2002 и David Beckham Soccer с самого начала витала в воздухе, а потому мы просто не могли ей не воспользоваться. PS one в 2001 году не особенно страдала от изобилия футбольных «симуляторов» (когда их много — мучения действительно становятся просто невыразимыми), соответственно, для того чтобы пересчитать самые заметные образцы жанра, не нужно было пользоваться калькулятором. В конце года на нас свалились сразу два продукта, к которым поклонники спортивных игр уже долгое время проявляли интерес. С FIFA Football 2002 все понятно: продолжение серии от EA Sports появляется каждый год, и для определенных кругов пользователей такого рода релизы становятся в некотором роде важными событиями. Что касается David Beckham Soccer, то Rage успела заинтриговать нас всех своим проектом, даже несмотря на то, что ничего сверхординарного от него ждать не приходилось.

### Упыри

Графическое оформление игр для PS one ничем особенным блистать не может по определению, особенно игр спортивных — здесь ничего не меняется уже года, наверное, два, а то и поболее. И вот что удивительно: графика FIFA Football 2002 и David Beckham Soccer — один из тех моментов, о котором можно достаточно долго рассуждать, сравнивая эти два продукта. Наша ненаглядная Rage уже достаточно давно создала себе репутацию

компании, делающей упор на графическую сторону своих проектов, при этом нередко забывая обо всем остальном. Не знаю, что произошло с этой конторой на сей раз, но David Beckham Soccer выглядит, скажем так, весьма скромно и уступает FIFA Football 2002 по всем статьям. Стоит только бросить взгляд на модели футболистов, как захочется плакать. Если непосредственно во время игры они смотрятся еще более-менее удобоваримо, то когда камера начинает показывать их крупным планом, становится страшно и возникает желание убежать от телевизора подальше и спрятать голову под подушку. Игроки в David Beckham Soccer выглядят ну просто натуральными упырями, которыми впору пугать маленьких детей. Полигонов мало, внеш-

**Стоит подождать версию David Beckham Soccer для PlayStation 2. Интересно, насколько изменится продукт?**





# FIFA Football 2002



ность отображена невероятно топорно, — жуть, в общем. В FIFA Football 2002 такого тотального безобразия, к счастью, не наблюдается. Футболисты на людей, в принципе, похожи, то есть детализация моделей явно выше. Прогресс по сравнению с FIFA 2001, конечно, не очень велик, но, что интересно, он все-таки есть. Частоту кадров и в David Beckham Soccer и в FIFA Football 2002 можно считать приемлемой. Хотя в игре от EA Sports иногда бывают заметны странные подтормаживания.

## Серьезная аркадность?

В случае с David Beckham Soccer мы очень надеялись на то, что разработчики не будут выпендриваться и сделают упор на игровой процесс в стиле серии FIFA. На что они, конечно,



Если говорить о David Beckham Soccer, то следует заметить, что Rage ушла на всех нас заинтриговать своим проектом. Даже несмотря на то, что ничего сверхординарного от него ждать не приходилось.

некоторое время назад и намекали. Надо сказать, что геймплей действительно получился несколько «фифаобразным», но не без некоторых очень своеобразных закидонов, подкрепленных не самой удобной раскладкой управления. Безусловно, это даже близко не Viva Football, которую мы периодически поминаем самыми разными словами, когда речь заходит о том, насколько жуткой может быть



Модели игроков в FIFA Football 2002, к счастью, не производят гнетущего впечатления.





Режим тренировки в David Beckham Soccer выполнен на удивление пристойно.

система контроля за действиями ваших подопечных в спортивных симуляторах. Но, знаете, в любом случае, то, что реализовала Rage, я склонен называть весьма нелогичным и неочевидным. То есть все достаточно стандартно, но сделано не на высшем уровне. Хотя фундамент геймплея в любом случае следует признать крепким. И это выгодно отличает его от многих футбольных подделок, которые нам пришлось повстречать на всем протяжении жизни первой PlayStation.

Нельзя обойти стороной один невероятно важный момент. В то время как David Beckham Soccer стремится к «серьезной аркадности», во многом ориентируясь на FIFA, игровая серия от EA Sports от этой самой «аркадности» осторожными шагами старается отойти. Яркий пример тому - FIFA Football 2002. Удивительно, но после FIFA 2001, мало отличавшейся от FIFA 2000, серия совершила очень даже внушительный шаг вперед. В первую очередь, сильно изменился

сам подход к ведению игрового процесса. Причем львиную долю нововведений в этот аспект привнесла одна только система пасов, подвергнувшаяся во всех отношениях очень любопытным изменениям.

Итак, все дело здесь в том, что, передавая мяч другому игроку, вам теперь приходится очень осторожно регулировать силу удара. Ударите слишком сильно - мяч улетит слишком далеко и наверняка станет добычей оппонента. Сделаете слишком слабый пас - тогда если и не потеряете мяч, то заставите футболиста, которому была адресована передача, на всех парах нести исправлять вашу ошибку. Это рискованно и, что немаловажно, в большинстве случаев серьезно сбрасывает темп игры. Что, конечно же, бывает очень критично в случаях, если вы, например, пытаетесь провести быструю атаку. При этом, используя пас, иногда бывает очень удобно чуть-чуть пробросить мяч себе на ход (что ранее, мягко говоря, выполнить

вительно) Дэвид Бэкхем. На его имя, правда, не так уж и много народу купилось - продается игра катастрофически плохо. Ну а так в продукте можно посмотреть различные справочные материалы об этом небезызвестном персонаже (ну вы понимаете, биография и все такое прочее). Надо же как-то оправдывать лицензию. Кроме того, как вы могли узнать еще из нашей предыдущей статьи, в David Beckham Soccer присутствует такой занимательный аттракцион, как режим тренировки, проводимый самим футбольным суперстаром. Как это ни странно, training этот весьма своеобразен и даже по-своему интересен. Мне почему-то он напомнил миниатюрную Gran Turismo: сдаем экзамены на всякие хитрые лицензии с дурацкими названиями («лицензия игрока запаса» - это, извините, не смешно) и очень этому радуемся. Выдающимся достижением Rage здесь следует признать то, что компьютерный Бэкхем, глядящий на нас с экра-

жимчик, где нам приходится играть против сборной Бразилии (и только против нее) разными командами: сначала самой сильной в рейтинге, потом послабее, потом еще слабее и так далее.

В FIFA Football 2002 с этим дело обстоит не в пример проще. Никаких особенных наворотов, стандартные кубки с перековерканными названиями (нет лицензии - что тут поделаешь), возможность создания своего турнира, традиционно симпатичный отборочный цикл Чемпионата Мира ну и все в таком духе. Короче, как обычно. Любопытно только то, что по мере прохождения различных чемпионатов, лиг и так далее вы будете получать доступ к новым видам соревнований, а также к всевозможным читам.

## Wrong Impression

Во избежание неприятных недоразумений скажу прямо: и FIFA Football 2002 и David Beckham Soccer - игры достойные. С новой FIFA и так все понятно, а ситуация с продуктом от Rage требует небольших пояснений. В результате противостояния данных двух образцов жанра у читателя может появиться впечатление, что David Beckham Soccer - игра чуть ли не уровня того убожества, к которому в свое время прилепили имя Майкла Оуэнса. Ничего подобного. David Beckham Soccer весьма крепко сбит, но звезд с неба явно не хватает. Просто средний, но вполне качественный продукт, который, конечно же, сильно проигрывает в сравнении с FIFA Football 2002. Тем более что EA Sports на сей раз постаралась на славу, и ее футбольный симулятор оказался даже лучше, чем мы могли себе представить.

Александр Щербаков

**FIFA Football 2002 по-настоящему свежа, интересна и однозначно более продуманна, чем ее прямой конкурент в лице David Beckham Soccer. Грамотные нововведения и отличная реализация.**

было сложно). После осуществления такого нехитрого действия порой удается избежать проблем с игроком команды противника, норовящего отобрать у вас мяч при тесном контакте. «Пятнистый» откатывается вперед, а вы, догнав его, отправляете в прорыв, на краткое время обезопасив себя от назойливого футболиста. В общем, все очень серьезно и на игровой процесс влияет больше, чем можно себе представить, читая сухие строки обзора. Поначалу чувствуешь себя несколько не в своей тарелке, но дальше понимаешь, насколько богаче и интереснее стала игра. Странно видеть подобное не где-нибудь, а в продукте из серии FIFA. И это серьезный плюс в пользу FIFA Football 2002. Игра по-настоящему свежа, интересна и, однозначно, более продуманна, чем ее прямой конкурент от Rage.

## Дипломированный игрок запаса

Всем давно известно, что значительное количество потребителей спортивно-игровой продукции очень часто и иногда до неприличия сильно интересуется тем, как в том или ином проекте обстоит дело с пресловутой «мишурой». То есть со всякими режимчиками, соревнованиями и прочими приятными вещами, имеющими косвенное отношение к «ядру» игры. Раз уж мы взяли за сравнение двух футбольных симуляторов (наименование «симулятор», как вы, должно быть, помните, в данном случае весьма условно), то придется обратить внимание и на этот момент. Основной, простите, фишкой David Beckham Soccer является (что неуди-

на, очень похож на своих полигональных братьев из игры, только гораздо страшнее из-за своего бритого черепа. То есть упырь еще тот, честное слово. Виды соревнований, доступных в David Beckham Soccer, следует признать несколько экзотичными. Survival'ы в футбольной игре - это могучая сила. Чего только стоит ре-

## РЕЗЮМЕ

FIFA Football 2002	David Beckham Soccer																				
<b>МНЕНИЕ АВТОРА</b>	<b>МНЕНИЕ АВТОРА</b>																				
Удивительно, но на эту тему не получилось написать стандартную статью - традиционный футбольный симулятор от EA Sports с минимальными изменениями. FIFA Football 2002 - достаточно скучный и скучающий интересный продукт.	Не самый лучший представитель жанра. Упрощенная с рядом интересных элементов, с основным каскадом игровых режимов. Но для FIFA Football 2002 данному продукту еще далеко.																				
<b>ОЦЕНКА</b>	<b>ОЦЕНКА</b>																				
<table border="1"> <tr><td>ГРАФИКА</td><td>4</td></tr> <tr><td>ЗВУК</td><td>4</td></tr> <tr><td>УПРАВЛЕНИЕ</td><td>3</td></tr> <tr><td>GAMEPLAY</td><td>3</td></tr> <tr><td>ОРИГИНАЛЬНОСТЬ</td><td>7</td></tr> </table>	ГРАФИКА	4	ЗВУК	4	УПРАВЛЕНИЕ	3	GAMEPLAY	3	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7	<table border="1"> <tr><td>ГРАФИКА</td><td>4</td></tr> <tr><td>ЗВУК</td><td>4</td></tr> <tr><td>УПРАВЛЕНИЕ</td><td>4</td></tr> <tr><td>GAMEPLAY</td><td>7</td></tr> <tr><td>ОРИГИНАЛЬНОСТЬ</td><td>5</td></tr> </table>	ГРАФИКА	4	ЗВУК	4	УПРАВЛЕНИЕ	4	GAMEPLAY	7	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5
ГРАФИКА	4																				
ЗВУК	4																				
УПРАВЛЕНИЕ	3																				
GAMEPLAY	3																				
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7																				
ГРАФИКА	4																				
ЗВУК	4																				
УПРАВЛЕНИЕ	4																				
GAMEPLAY	7																				
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5																				
<b>СЛОВО РЕДАКТОРА</b>	<b>СЛОВО РЕДАКТОРА</b>																				
То же, что и FIFA Football 2002. Оценка: отличный игрок, эквивалент. Но, к сожалению, мы не могли даже предположить, что он будет настолько хорош.	Компьютерный чемпионат футбола не обращает на DRS особого внимания. Он будет достаточно интересным. FIFA Football 2002.																				





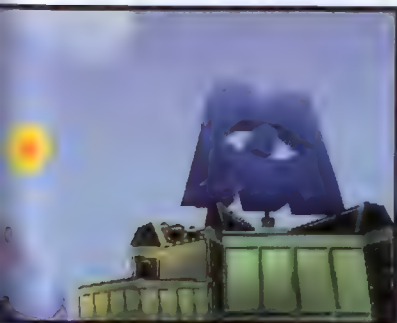
# Monsters, Inc: Scare Island

Есть игры, в пристрастии к которым неприлично признаваться. Представьте себе солидного отца семейства, сидящего за платформером по мотивам диснеевского мультлика. Ужасно, да?

**Жанр:** platform  
**Издатель/Разработчик:**  
 SCEE/Disney Interactive  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Rayman 2



Мультфильм Monsters, Inc в свое время создавался на студии Pixar, ответственной за обе части Toy Story и отличающейся большой любовью к CG-графике. Конечно, не стоит ожидать аналогичного качества картинки на старушке PSX, однако в игре удалось грамотно передать облик героев и стиль мира острова Монстров, где и находится корпорация "Монстры". Энергия для нужд жителей острова выкачивается из детских страхов, а для этого работникам корпорации приходится отправляться в другие измерения и пугать местных жителей. Именно этим и предлагаем нам заняться. Как и большинство диснеевских игр, Monsters, Inc относится к жанру platform. Но, что очень удивительно по нынешним временам, он оказался не только красивым, но и в высшей степени играбельным, а также оригинальным.



## Найти и напугать...

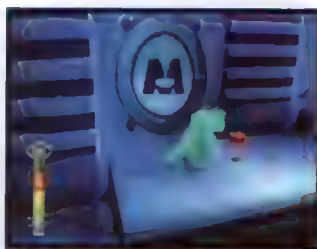
Разбросанные по уровню кувшины заполняют шкалу "ужасности" - без этого дети просто будут смеяться над вами. Как только она доползет до нужного деления, появится возможность отомстить наглецам, при этом игра переходит в режим QTE (см. «Правила игры»).



Все равно главное блюдо - видеоролики, имеющиеся в конце каждого пройденного уровня.



**Пугание всего подряд — дело очень утомительное.**



**Но вам придется не только пугать, но еще и искать...**

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Красивая, интересная и необычная игра. Жаль, что не было она протестирована на другом.

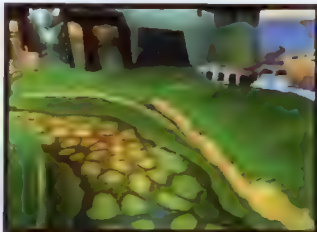
### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	9
GAMEPLAY	8
ОТНОШЕНИЕ К ВРЕМЕНИ	7

**8.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Игра, как и все другие, имеет свои недостатки. В частности, игра не очень интересна, если не считать ее оригинальностью.



Если комбинация кнопок набрана правильно, герой может спокойно переходить к следующему пациенту, прыгая и собирая полезные предметы. Свежо и вполне логично.

## Догнать и перегнать...

Всего игра делится на три мира (Urban, Desert и Arctic), в каждом из которых имеется четыре уровня. В промежутках между ними три раза придется обо-

гнать хамелеона по имени Randall, что заставляет вспомнить о гиперпространственных гонках в EarthWorm Jim. Секретно-собираательная часть завязана на детях и иконках с логотипом Monsters, Inc, причем оцениваются ваши успехи с помощью трех видов медалей. Главное - заработать хотя бы бронзу, ведь это дает доступ к дополнительным возможностям, без которых не получится полноценно исследовать уровни. А иначе зачем играть?

## Отдохнуть с комфортом...

Возможности PlayStation позволили добавить в игру одно неоспоримое достоинство, которое в хитах прошлого не встречалось. Пусть графика заслуживает лишь твердой «четверки» со своими кривоватыми моделями и простенькими уровнями. Все равно главное блюдо - видеоролики, имеющиеся в конце каждого пройденного уровня. Если вспомнить о том, что игра предназначена для юных геймеров, то схема предстанет в таком виде: "выполнил задание - посмотрел мультик". Все вполне честно. Сам же игровой процесс снабжен идеальной для платформера музыкой и неплохими звуковыми эффектами. Львиную долю успеха обеспечивают идеальное управление и грамотно передвигающаяся камера. Так что созданы все условия для того, чтобы ребенок (или маньяк вроде вашего покорного слуги) спокойно отдохнул и получил максимум удовольствия. А большего никто и не требовал.

**Константин Говорун**



C.J.C.

# TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Tony Hawk's Pro Skater 3 нравится многим, тем не менее, это не делает его более простым и понятным, особенно для игроков, незнакомых с этой серией. Но сразу расставим точки над «i». Наше прохождение не научит вас играть в THPS и призвано лишь поведать о принципах выполнения всех 50 заданий (goals) игры. А вот получится у вас это или нет, зависит от упорства и опыта, который придет к вам только во время самой игры.

Большинство заданий, с которыми вам придется столкнуться, привязаны к определенному уровню. Хотя здесь есть и исключения. Часть из них повторяется от уровня к уровню, поэтому описывать их каждый раз не имеет смысла.

**High, Pro и Sick Score** — банальный набор очков за мастерство. Все, что от вас потребуется, это просто набрать необходимое количество очков, выполняя различные трюки. Другой вопрос, где это сделать с максимальной эффективностью. Такие места мы будем отдельно отмечать на каждой карте силуэтом скейлера.

**Collect S-K-A-T-E** — для выполнения этого задания вам потребуется собрать по буквам слово «SKATE». Так как буквы, которые необходимо отыскать, на каждом уровне видны издали, то это самое легкое задание в игре. Другой вопрос — успеть их собрать за две минуты, что вам отведены. Хотя это тоже не составит проблем где-нибудь с третьей попытки. Но мы все же отметим их на картах.

**Find DECK** — на каждом уровне спрятан новый скейт. После его обнаружения он сразу же станет вам доступен в опциях выбора спортсмена. На картах его местонахождение вы найдете по надписи «DECK».

**Stats point** — золотистые монетки, которые раскиданы по уровням. Как гласит легенда, они улучшают характеристики персонажа, что явно пойдет ему на пользу. На карте эти пойнты будут обозначены, как и полагается, золотистыми кружками.

**Find The Secret Tape** — одно из самых сложных и трудновыполнимых заданий. Не знаю, чем ценны кассеты формата VHS, но спрятаны они наиболее тщательно. На том, как их заполучить, придется каждый раз останавливаться подробно. На карте вы ее сразу узнаете по традиционному силуэту.

Теперь, когда мы разобрались с повторяющимися заданиями, можно перейти к подробному рассмотрению каждого уровня.

## БУКВАРЬ НАЧИНАЮЩЕГО СКЕЙТБОРДИСТА

### Основные трюки

**Grind tricks** — суть этих трюков заключается в том, что, используя скейт, можно скользить по трубам, перилам или кромке любой конструкции. Выполняются они при помощи ▲, а сочетание с крестовиной джойстика дает совершенно новые варианты. Выполняя grind tricks, вам придется постоянно держать равновесие, для чего используется специальная шкала, которая появляется на экране. Кроме того, с помощью этого трюка вы можете простую возможность попасть на более высокие этажи.

● — трюки, которые необходимо выполнять высоко над землей, так как при их исполнении скейтбордист прижимает доску рукой (руками) к ногам. Они выполняются при помощи ● в сочетании с крестовиной.

— так в этой игре называется прыжок. Чтобы выполнить его, находясь на земле, вы должны нажать X, а после отпустить.

— все его отличие от ollie заключается в том, что прежде чем подпрыгнуть, вы должны, используя X, поставить скейтбордиста в стойку no-lie.

— так называется трюк, когда скейтбордист проезжает по верти-

кально расположенной поверхности. Чаще всего это будут стены. Для его выполнения вы, проезжая около стены, должны подпрыгнуть и нажать на ▲. Если нажать на кнопку прыжка, когда герой едет по стене, то он вновь подпрыгнет.

**Manuats** — похоже на grind trick, но с той лишь разницей, что балансировать придется не на перилах или гра- нях, а на ровном месте. Для выполнения этого трюка нажмите вверх, вниз или вниз, вверх. Появится шкала, по которой необходимо держать равновесие, нажимая вверх и вниз на крестовине управления.

— когда под персонажем имеется большое расстояние до земли, то появится надпись «Big Drop». И если в момент касания земли нажать на кнопку «крест», то вы получите призовые очки.

— вращение, осуществляется во время выполнения любых трюков при помощи зажатой кнопки [C] или [B].

Одним из обязательных заданий для всех уровней игры будет накопление энного количества призовых очков, которые даются за выполнение трюков. Даже перевалить за 100000 явля-

ется весьма сложной задачей, поэтому приходится прибегать к следующей системе. Ее суть в правильном комбинировании трюков. Причем стоит учитывать, что при выполнении одного и того же трюка начисляемые очки будут уменьшаться в следующем соотношении:

первый раз — 100%  
второй раз — 75%  
третий раз — 50%  
четвертый раз — 25%  
пятый раз и более — 10%

На комбо серии это правило также распространяется. Комбо — это когда во время одного прыжка вы сумели провести два или более трюков. При этом подсчет итоговой оценки проводится следующим образом: находится сумма очков всех выполненных трюков и умножается на количество трюков в серии.

Не стоит забывать и про special trick. Их очень полезно использовать в комбо серии, т.к. за это «платят» больше всего. Возможность выполнить special trick появляется только тогда, когда шкала, которая находится в левом верхнем углу экрана, окрасится желтым. У каждого персонажа таких трюков немного. Например, у Tony Hawk их всего три:

▲, ● + ▲ — Double KF to Indy

▲, ▼ + ● — 1234 Air

►, ▼ + ● — The 900

(спектрюки всех спортсменов мы приведем в следующем номере «OPM»)

Чтобы получить еще большее количество очков, необходимо выполнять трюки с вращением (spin) в воздухе. Для этого достаточно зажать кнопки [C] или [B]. Как и положено, измеряться они будут в градусах, кратных 180, а от количества оборотов будет зависеть число, на которое помножится результат остальных трюков (принцип его подсчета мы приводили выше). Зависимость следующая:

180 градусов — 1.5  
360 градусов — 2  
540 градусов — 3  
720 градусов — 4  
900 градусов — 6  
1080 градусов — 8  
1260 градусов — 10

- Для того чтобы быстрее подняться с земли, нажимайте на кнопки крестовины джойстика.

- Прежде чем выполнять grind tricks, хорошенько разогнитесь.

- При наборе очков для High, Pro или Sick Score не рискуйте, т.к. падение отнимет у вас много времени.



## Уровень первый: The Foundry (доступен изначально)

Действующий сталелитейный завод, который, как ни странно, прекрасно подходит для экстремального вида спорта. Это самый легкий уровень, на котором вам дается возможность приноровиться к игре и опробовать основные трюки.

❶ High, Pro и Sick Score – набрать 75000 очков, сделать это не составит особого труда в Halfpipe.

❷ VALVES UNJAMMED – на двух боковых стенах расположились пять щитов, которые необходимо активизировать, для чего достаточно просто «наехать» на них. И только второй справа от начала уровня становится доступным только в прыжке. Все пять щитов мы обозначили молнией.

❸ ACTIVATE PRESS – рубильник, отвечающий за активизацию пресса, находится в точке "X". Вам достаточно коснуться его в прыжке, чтобы выполнить это задание, но более профессионально включить рубильник, проехав по кромке (grind) платформы, на которой он находится (▲).

❹ CANNONBALL OVER THE HALFPIPE – это задание относится к «трюковым». От начала уровня поезжайте прямо. При подъезде к рампе подпрыгните на трамплине и выполните CANNONBALL (▶ + ●). Приземлитесь вы должны уже на той стороне. Причем удачно.

❺ GRIND THE CONTROL BOOTH – в противоположной части завода (от начала уровня) есть пульт управления. Вы должны выполнить grind-трюк (▲) на его верхней кромке, выделенной черно-желтой зеброй.

❻ FIND THE SECRET TAPE – вот и подошли к самому интересному и сложному. От места

старта уровня направляйтесь в дальнюю часть завода. Там находится балкон, куда вам и придется для начала попасть. Чтобы выполнить это задание, используя рампу, разгонитесь и постарайтесь прыгнуть как можно выше. Когда спортсмен окажется на одном уровне с кромкой

балкона, нажмите на треугольник, и цель будет достигнута. Теперь вам необходимо допрыгнуть до одной из двух площадок. Ну а далее grind по трубе прямо до вожаемой кассеты. Для того чтобы не промахнуться мимо трубы, направьте персонажа, как показано на рис. 1.







## Уровень второй: LOS ANGELES (необходимо выполнить 4 задания)

Лос-Анджелес знаменит не только пришествием Терминаторов, но и нередкими землетрясениями. Вот и на этот раз посещение города пришлось как раз на время очередного толчка.

❶ **High, Pro и Sick Score** – на этот раз максимально запрашиваемой суммой будут сто тысяч очков. Для того чтоб их заработать, есть только два приличных места. Первое – прямо за вашей спиной. Второе – на другом конце карты, позади взбесившейся автомойки.

❷ **TRANSFORMERS SHUTDOWN** – и правильно, надо обесточить этот район, а то еще током кого-нибудь убьет. Трансформаторы отключаются от столкновения с персонажем, а на карте обозначаются молниями.

❸ **GRIND THE ELECTRIC RAIL** – опять задание, связанное с электричеством. Направьте ваш скейт в район, отмеченный на карте. Там будет трамплин и непонятная конструкция сверху. Вам надо запрыгнуть на эту самую конструкцию и проскользить (▲), как показано на рис. 2.

❹ **ELEVATOR GRIND** – посвящается тем, кто не боится высоты. От начала уровня сворачивайте направо, и почти сразу вы увидите здание с плакатом «Nokia». В нем есть кнопка вызова лифта. Нажмите на нее, и придет лифт (а вы чего ждали?). Поднимитесь на балкон, от которого отходит трос. Теперь смело прыгайте на него и скользите вниз. Если удачно достигнете земли, то задание будет выполнено.

❺ **KICKFLIP OVER ELEVATOR LOBBY** – как раз этому заданию и посвящены слова «Сложно – но возможно». Вновь направляйтесь к зданию с надписью «Nokia» и осмотритесь. Там есть две ramпы. Так вот, разгоняетесь, взмываете в воздух и перелетаете через это строение, при этом не забывая выполнить KICKFLIP (◀ + ▲). Для наглядности посмотрите на рис. 3.



## Rio De Janeiro



❶ **FIND THE SECRET TAPE** – первым шагом в получении кассеты станет утомительная процедура покорения крыши дома, который находится в самом начале уровня (выполняется аналогично уровню The Foundry). С крыши вы должны перепрыгнуть на разрушенный мост, с него, используя трамплин, на карниз дома и, свернув направо, взять кассету.

## Уровень третий: RIO DE JANEIRO (необходимо выполнить 10 заданий)

У скейтеров тоже есть свои соревнования. И проходят они в разных уголках планеты. Сегодня, например, нас занесло в Рио. Здесь расположился прекрасный парк, с трамплинами, ямами и ramпами. Соревнование будет разде-



## Suburbia



лено на три части, во время каждой из которых вам потребуется набрать максимальное количество очков. Приблизительно для завоевания золотой медали должно хватить 75000 тысяч очков. Обратите внимание, что при перезагрузке уровня соревнование начинается с самого начала. Также на уровне есть state point'ы и новая доска. Набор очков лучше производить не в парке, а на тихой улочке. Чтобы попасть на нее, вам надо сначала отыскать переулок (рис. 4), а потом проскользить по проводу через предусмотрительно открытое окно. Только времени у вас останется очень мало.



Рис. 6

### Уровень четвертый: SUBURBIA (необходимо иметь 1 медаль)

Мой самый любимый уровень. Может, из-за того, что небо красивое и в нем ярко солнце светит, может, из-за огромного открытого пространства. Хотя, скорее всего, из-за возможности уничтожить красивый грузовик мороженого.

① High, Pro и Sick Score – наивысшая планка, установленная в размере 150000, может стать серьезным испытанием ваших способностей. Для набора этой суммы можно использовать басейн или, как более подходящее место, одну из рамп.

② APPAL THE APPLIANCES – все-то и требуется, что найти пять газовых плит. Их точное расположение на карте указано изображением пламени.

③ DISRESPECT THE DISHES – кому помешали спутниковые антенны, не могу понять до сих пор. Но как бы то ни было, их придется сломать. На карте они отмечены соответствующе.

## Airport



Рис. 7



Рис. 8

Интернет-магазин с доставкой

# e-shop

<http://www.e-shop.ru>

**СВЫШЕ 1000 ФИЛЬМОВ  
ВСЕХ ЖАНРОВ**

Заказ DVD фильмов по интернету

круглосуточно:

<http://www.e-shop.ru>



**Fushigi Yugi -  
The Mysterious Play -  
Volume 1, Suzaku (4 DVD)**



Заказы по телефону

(095) 798-8627

можно сделать

(095) 928-6089

с 10.00 до 21.00 без выходных

(095) 928-0360







❶ ICE THE ICE CREAM MAN – слева от места начала уровня припаркован грузовик мороженого. Чуть дальше расположен столб, который удерживается всего одним тросом. Если хорошенько разогнаться на рампе и допрыгнуть до троса, то столб упадет, а дети останутся без мороженого... Схему этого хулиганского поступка смотрите на рис. 5.

❷ 360 FLIP THE WEATHERVANE – после начала уровня развернитесь и заберитесь на крышу дома. Там вы увидите флюгер, выполненный в виде фигурки курицы. Вы должны разогнаться и перепрыгнуть через него, совершив при этом 360 Flip (▼, ▼ + (■)). Смотрите рис. 6, где нарисована схема трюка.

❸ FIND THE SECRET TAPE – ну это совсем просто. После того как вы лишили общественность грузовика мороженого, вам надо проехать по рухнувшему столбу и взять кассету. Причем надо именно проехать.

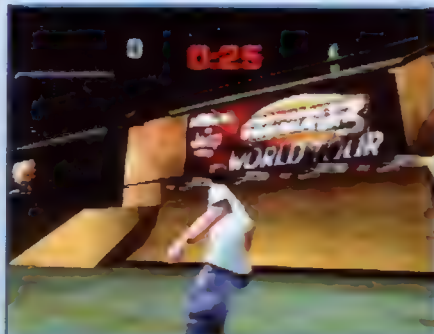
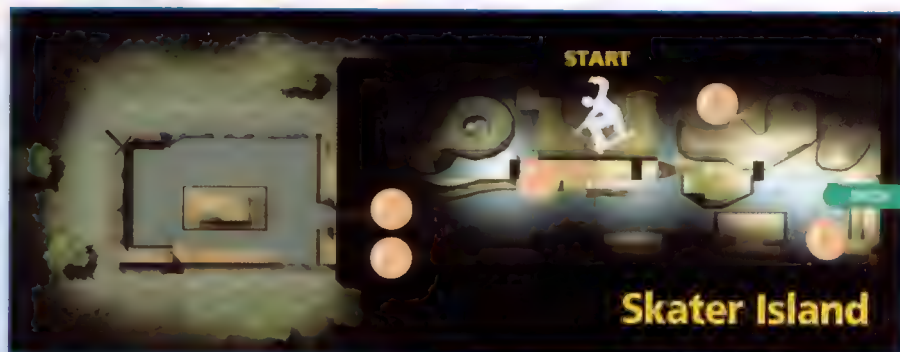
## Уровень пятый: AIRPORT (необходимо выполнить 18 заданий)

К сожалению, нас не пустили на ВПП, поэтому придется кататься по тесному и длинному залу аэропорта. Хотя и здесь найдется масса развлечений и заданий.

❶ High, Pro и Sick Score – набрать требуемую сумму будет очень непросто, так как единственное пригодное для этого место находится в самом конце аэропорта, сразу после второго эскалатора.

❷ SNAG THE FLAGS – как раз там же, т.е. в самом конце аэропорта, в просторном зале, висят пять флагов. Их-то вам и потребуются сорвать. Правда, попотеть придется изрядно, так как единственный способ добраться до флагов – это трубы. А удерживать на них равновесие и даже просто запрыгнуть на них является настоящей пыткой.

❸ LOST LUGGAGE FOUND – рассеянные пассажиры потеряли свой багаж, и теперь вам придется



отыскать целых пять чемоданов. На карте мы обозначим их соответствующе. Кстати, собирать их можно одновременно с буквами S-K-A-T-E.

❹ NOSEBLUNTSIDE THE AIRPORT SIGN – возле того места, где мы вам порекомендовали накапливать призовые очки, под потолком расположен транспарант с приветствием. Вам потребуется разогнаться на рампе и приземлиться на вывеску, одновременно выполнив NoseBluntSide (▲, ▲ + (▲)). Но это не самое сложное. Сложность в том, что отсюда сложно спрыгнуть.

❺ GRIND THE PLANE – сразу после первого эскалатора висит самолет-памятник, до боли напоминающий «кукурузник». Используя трамплин, ко-

торый находится под ним, вам необходимо запрыгнуть на самолет, а grind в начале задания вновь говорит, что придется воспользоваться ▲, как показано на рис. 8.

❻ FIND THE SECRET TAPE – находится возле транспаранта с приветствием. Легче всего получить кассету, если проскользить по лампам.

## Уровень шестой: SKATER ISLAND (необходимо выполнить 26 заданий)

Вторые по счету соревнования скейтеров. Правила такие же, как и в Рио. Только вот приятным сюрпризом для вас станет то, что вы начнете уровень в самом удобном месте для набора оч-



## Canada





ков. Для того чтобы получить новую доску, вам придется проскользить по трубам. Маршрут указан на карте синей линией.

### Уровень седьмой: CANADA (необходимо иметь 2 медали)

Большой и красивый уровень. Очень много возможностей для головокружительных трюков и всплеска адреналина. Просто душа радуется.

① High, Pro и Sick Score – очень и очень проблематично будет набрать требуемые 250000 очков.



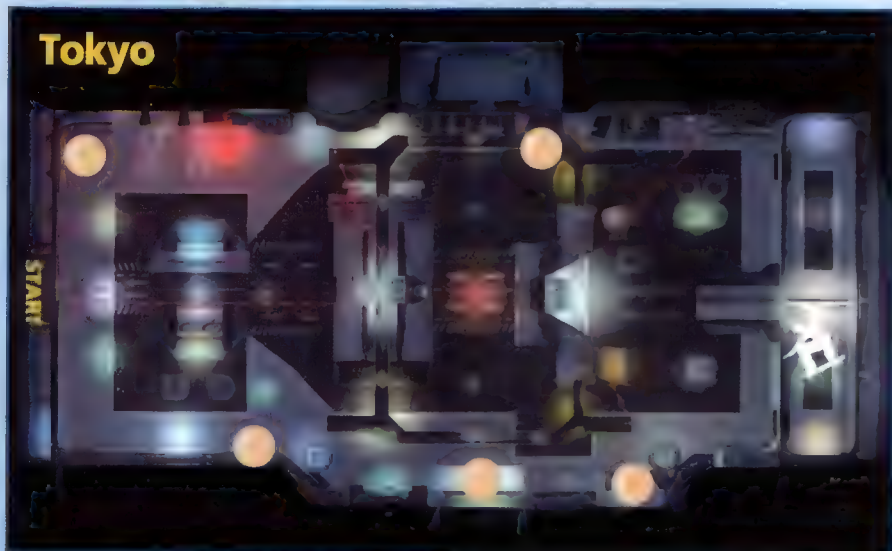
Вам необходимо разогнаться на близлежащих рампах и перепрыгнуть эту яму, проехав между двух труб.

② FIND THE SECRET TAPE – после начала уровня развернитесь и, используя трамплин, заберитесь на пути для вагонеток. Выбрав правый путь, вы попадете на рампу у подножия гор. Хорошенько разогнитесь и запрыгните на более высокую площадку. Отсюда, предварительно набрав скорость, вы должны допрыгнуть до трубы, по которой и доберетесь до воделенной кассеты.

### Уровень восьмой: TOKYO (необходимо выполнить 35 заданий)

Город-сказка, город-мечта. Полно света от рекламы и витрин. Хорошее место для заключительного этапа соревнований. Одно плохо: набрать нужную для победы сумму будет очень тяжело.

Все, здесь вам уже не потребуется выполнять задания, а всего лишь трижды набрать 80000, для того чтобы получить золотую медаль. Самое подходящее место для накопления очков – противоположная часть карты от мест нача-



Единственное место, которое можно использовать для рекордного результата, обозначено ?.

③ TOTEM POLES – вы, наверное, обратили внимание на пять тотемных столбов, которые есть на уровне? Именно их и надо сбить для завершения этого задания. На карте они изображены в виде черных столбов, а разбиваются они традиционным «наездом».

④ BLOW UP THE TREE – если сразу после старта развернуться и воспользоваться трамплином, вы попадете на пути для вагонеток. На них стоит закрывать. Коснитесь его, и он подорвет заряд, который повалит дерево. Рис. 10.

⑤ NOSEGRIND OVER THE TREE – это задание можно выполнить, если дерево уже повалено. Вам необходимо запрыгнуть на него и проскользить по стволу от начала до конца, используя трюк Nosegrind (▲ + ▲).

⑥ OLLIE OVER THE POOL – от начала уровня поверните направо и перепрыгните ограду. Проехав немного вперед, вы увидите яму (точнее, это пустой бассейн) и ведущие к ней две трубы.



ла уровня. Не забудьте про state points. Новый скейт вам получить здесь не удастся, так как его здесь нет.

Все карты уровней для игры Tony Hawk's Pro Skater 3 эксклюзивно предоставлены для нашего журнала компаниями Activision и BradyGAMES, публикующими официальное прохождение игры для PS one под редакцией Doug Walsh — «Tony Hawk's Pro Skater 3 Official Strategy Guide». За дополнительной информацией обращайтесь по адресу: <http://www.bradygames.com/>

PlayStation



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компаний SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерных Обеспечивания (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:  
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав  
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях  
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.





ПРОШЛО ПЯТЬ ДНЕЙ...

**ИТРОКИ**

КУДА ТЫ МЕНЯ  
ВЕДЕШЬ, ТРИМС? ТЕБЕ  
ВЛЕТИТ ОТ ДОКТОРА ТЕНКИ, И  
ПРОФЕССОР ХОТЕЛ ПОСЛЕ ОБЕДА  
ВОЗООБНОВИТЬ СВОИ ТЕСТЫ.  
ОН УВЕРЕН, ЧТО Я МОГУ  
ЧТО-ТО ВСПОМНИТЬ О  
СВОЕМ ПРОШЛОМ...

ТЕНКИ — ЭТО ВСЕ  
ЕРУНДА, ИВАН. ЧТО ОН  
МОЖЕТ СДЕЛАТЬ? А ВОТ ПИН  
СПУСТИТ С МЕНЯ ТРИ ШКУРЫ,  
ЕСЛИ Я ТЕБЯ НЕ ПРИВЕДУ!  
ЭТО БОЛЬНО...

ТРИМСИК,  
КАК Я РАДА, ЧТО  
ВСТРЕТИЛА ТЕБЯ! КУДА ТЫ  
НАПРАВЛЯЕШЬСЯ? КТО  
ЭТО С ТОБОЙ?

ДА ЭТО ТОТ  
САМЫЙ НАЙДЕНЬШ,  
О КОТОРОМ КАЖДЫЙ ДЕНЬ  
ДОКЛАДЫВАЮТ НА СЕМИ-  
НАРЕ У ПРОФЕССОРА.

ЭТО И  
ЕСТЬ ТВОЯ  
ПОДРУЖКА  
ПИН?



О НЕТ!



ЕГО «ПОДРУЖКА»  
ПИН СИДИТ ПОД  
ДОМАШНИМ  
АРЕСТОМ, И  
ПОДЕЛОМ ЕЙ!



НАКОНЕЦ-ТО  
Я МОГУ ОБНЯТЬ  
ТЕБЯ, ДОРОГОЙ...







НЕ НАДО,  
НИССА... ВДРУГ  
КТО УВИДИТ?  
И...

...И ДОЛОЖИТ  
ТВОЕЙ МИЛОЙ ПИН?  
НЕ БОЙСЯ, ЛЮБИМЫЙ,  
Я СУМЕЮ ЗАЩИТИТЬ  
ТЕБЯ ОТ НЕЕ. ЗАХОДИ  
КО МНЕ ВЕЧЕРОМ  
ПОСИДИМ.



М-М... НАМ  
ПОРА ИДТИ...  
ПОКА...



НЕМНОГО ПОЗЖЕ...

СТОП.  
ЛИЧНЫЙ  
ДОСМОТР.

ДА  
МЫ НА  
СВИДАНИЕ...  
ПРОСТО ЗАШЛИ  
ПОБОЛТАТЬ.



ПРИКАЗ  
ЕСТЬ ПРИКАЗ...  
НИКАКОГО ОРУЖИЯ,  
ВЗРЫВЧАТЫХ ИЛИ  
ОТРАВЛЯЮЩИХ  
ВЕЩЕСТВ...

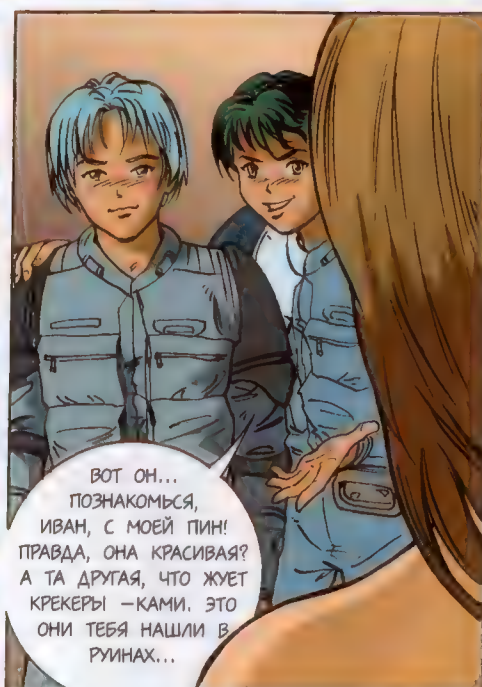
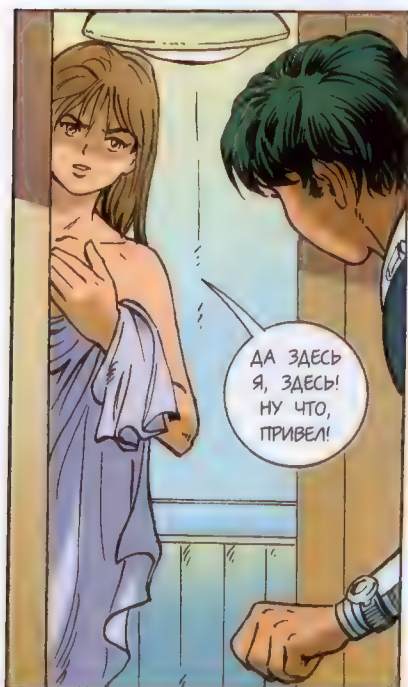
НОГИ НА  
ШИРИНУ ПЛЕЧ,  
ПРИЯТЕЛЬ!

МОЖНО ПОДУМАТЬ,  
ПИН И КАМИ — АГЕНТЫ  
МЕЖГАЛАКТИЧЕСКОГО  
ГАНГСТЕРСКОГО КАРТЕЛЯ!

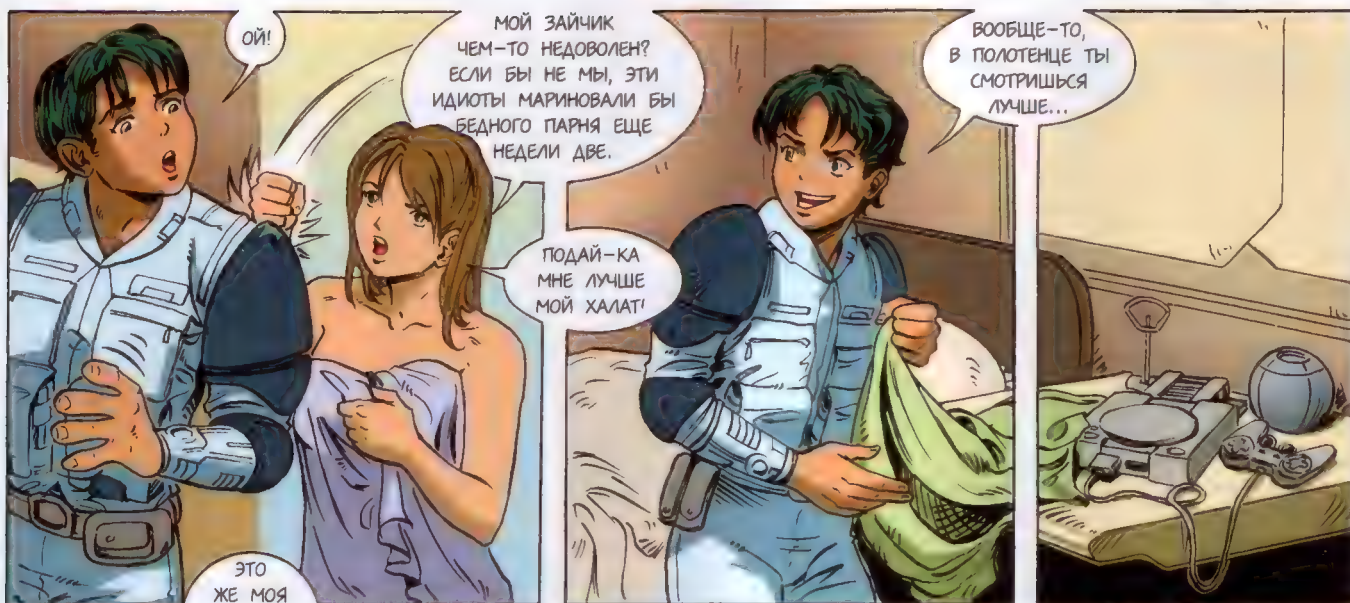


ЛАДНО,  
ОСТРАЖИ, МОЖЕТЕ  
ПРОХОДИТЬ...  
ВРЕМЯ СВИДАНИЯ  
— ОДИН ЧАС.











OBSCURISTONET

UNOCORRE

СВЕТОВОЙ ПУСТОШЕТ  
GUNCON2

## Япония



A photograph of a red plastic toy handgun, likely a Nerf gun, shown from a side profile. It has a trigger, a slide, and a magazine. The background is a plain, light-colored surface.

[illegible]

чал (хотя по-прежнему рекомендуется держать его обеими руками – для точного позиционирования и удобной перезарядки). Увеличилось количество кнопок: компания спусковому крючку и стандартным А и В (настраиваемым по вашему вкусу) составили Start, Select и расположенная в основании рукоятки клавиша С. Кроме них, в торцевой части имеется цифровая крестовина, как в джойстиках (специально для любителей путешествовать по экранному меню традиционным способом). Столь широкий выбор функций управления действительно низводит Dual Shock в поддерживающих WinCon2 играх-двухалках до уровня попираемой ногами педали с функцией "reload".





■ Чтобы сделать пистолет более удобным, были добавлены кнопки "Select" (1) и "Start" (2).

### Выстрел "в молоко"

Недостатки GunCon2 найти чрезвычайно сложно. В принципе, можно считать, что их вообще нет. Первый минус – цвет. Стремясь уменьшить сходство с настоящим оружием, Namco отливает корпус американской версии пистолета из ярко-оранжевого пластика (европейский вариант стал толубым). А нам остается только завидовать японским геймерам, у которых в стране практически нет частного огнестрельного оружия, поэтому лежащие в магазинах GunCon2 не стесняются своего матово-черного окраса. Вторым недостатком можно считать полную несовместимость "пушки" с играми для первого GunCon: Time Crisis Project Titan, Point Blank 1-2-3. Ну и, наконец, последнее маленькое разочарование –

## ДОКТОР ДОБРЯНСКИЙ РАССКАЗЫВАЕТ.

Как работает световой пистолет.

Чтобы вам было проще понять принцип работы светового пистолета, давайте вначале посмотрим, как работает телевизор. Конечно, мы сильно упростим повествование и опустим всевозможные подробности – все же у нас не «Хакер спец»... Итак, изнутри экран кинескопа покрыт люминофором – веществом, которое начинает излучать свет, будучи облученным узконаправленным пучком электронов (далее мы будем просто называть его лучом). Так вот, этот самый луч построчно «пробегаёт» весь экран, последовательно «зажигая» все составляющие его точки. Но происходит это с огромной скоростью, делающей движение луча незаметным для глаза, и в результате мы видим некое изображение. На самом же деле, в каждый конечный отрезок времени на экране горит только одна (!) точка.

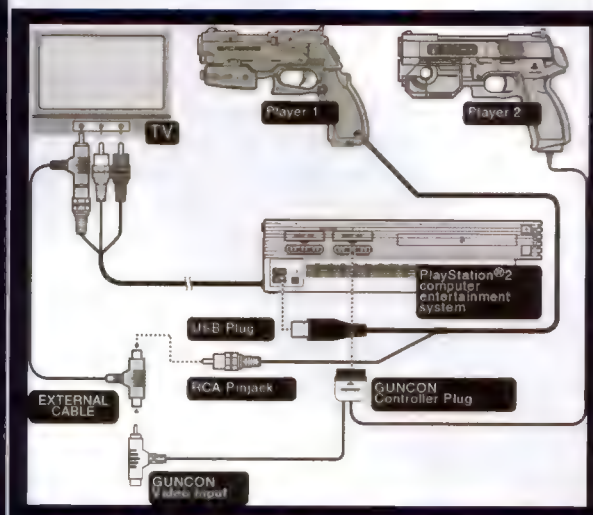
Как известно, без источника телевизору ничего не показывает, т.к. лучом ничто не управляет. В нашем случае эти функции берет на себя видеосигнал, посылаемый приставкой. Как мы уже говорили раньше, луч последовательно «зажигает» на экране точки, которые сливаются в горизонтальные полосы, называемые строками (их несколько сотен). Получается, что луч последовательно сканирует весь экран. В каждой точке можно управлять яркостью и цветом луча – так получается картинка, за что и отвечает видеосигнал.

Наконец-то мы добрались до светового пистолета. Его устройство на удивление просто, а его основу составляет фотоэлемент и фокусирующая система, позволяющие пистолету «видеть» происходящее на экране. Фотоэлемент действует гораздо быстрее глаза, что позволяет ему (в отличие от нас) различать последовательно зажигаемые на экране точки. Точнее, группы точек – для отдельной точки он все же слабее. В простейшем варианте каждой точке на экране соответствуют определенные координаты, яркость и цвет. Чтобы понять, как определяется, куда направлен в данный момент пистолет, давайте замедлим время в несколько сотен тысяч раз. Теперь мы можем проследить отображение на экране каждой точки. Приставка «рисует» очередную точку, но пистолет направлен в другую область экрана и «не видит» ее, соответственно, посылая сигнал «ничего не вижу». Постепенно, отображая точку за точкой, видеосигнал (а значит, и приставка) высвечивает именно ту точку, на которую в данный момент смотрит пистолет. «Ага, приятель! Кажется, ты целишься сюда...».

Но все дело в этом самом «кажется», поскольку на весь этот процесс влияет масса факторов (освещение в комнате, качество кинескопа и т.д.), приставка зачастую не может точно определить координаты. Конечно, разработчики придумали одну хитрость: в наиболее ответственный момент (т.е. сразу же после выстрела) экран вспыхивает, а значит, излучает максимальную яркость, позволяя пистолету более точно определиться с прицеливанием. Возможно, вы не обращали внимания на эту особенность Light Gun Shooter, тем не менее, данный «эффект» происходит постоянно. Но и это не спасает обычные пистолеты, и они продолжают безбожно мазать. Выход же из положения нашла Namco, применив его еще в первой модели своего пистолета GunCon (G-con'45 в Европе). Дело в том, что в отличие от других моделей GunCon имеет еще и видеовход, на который поступает видеосигнал от приставки. Теперь пистолет «ловит» не только яркость с экрана телевизора – он еще и сам сравнивает ее с видеосигналом, где четко «расписано», какой точке на экране какая яркость соответствует. Сам же он выдает приставке и уже готовые координаты. А поскольку пистолет специально сделан для их определения, то и определяет это он значительно лучше, чем программа на приставке. Проблема точности решена!

Доктор Добрянский, Dr.Cod@online.ru

## СХЕМА ПОДКЛЮЧЕНИЯ



## ЕВРОПЕЙСКИЕ НОВСТИ

GunCon2 вновь меняет имя и цвет

Как обычно, европейское издание нового светового пистолета от Namco немного отличается от всех остальных. Во-первых, в лучших традициях Dreamcast, он стал голубого цвета, а во-вторых, называется он не GunCon2, а G-con 2...



отсутствие механизма вибрации. Режим отдачи усилил бы удовольствие от игры, но скорее всего, отказавшись от вибратора, Namco удешевила пистолет, сделав ставку на большую доступность. Но есть и положительные моменты. GunCon2 стал первым световым пистолетом, который работает с проекционными и 100-герцовыми телевизорами. Однако полной уверенности, что он поддерживает абсолютно все модели, все же нет. Но 29" Philips (100 Гц), на котором мы тестировали пистолет, выдержал испытание на «отлично»!

### Выбор профи

Как бы то ни было, можно со всей ответственностью заявить: GunCon2 – это самый точный и удобный световой пистолет, когда-либо появившийся на приставочном рынке. Единоразово «поработав» с ним, ощущаешь всю ущербность и неестественность игры в виртуальные тирсы с джойстиком. А более детальное ознакомление со сделанными специально под GunCon2 играми покажет явные преимущества изобретенной Namco высокоточной системы стрельбы перед устройством остальных моделей пистолетов, созданных на основе технологии, остававшейся неизменной почти два десятка лет. Viva, Namco!

ВАЛЕРИЙ "А.КУПЕР" КОРНЕЕВ

## Скольпель для снайпера

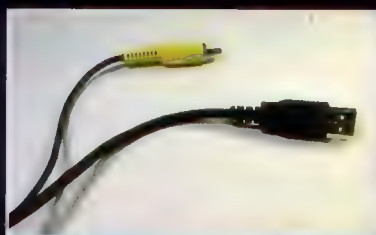
Как и все игры от Namco, оба тестированных нами shooter'a изначально «заточены» под высокоточное оружие. В Time Crisis 2 уже на втором этапе враги начинают мелькать в сильном отдалении, что сильно затрудняет стрельбу из обычного пистолета. Vampire Night демонстрирует возможности сверхпистолета еще нагляднее, поскольку только с его помощью можно спасти мирных жителей от прицепившихся к ним монстров-паразитов (знаковых вам по обзор).



Time Crisis 2



Vampire Night



■ Так выглядит конец шнура нового пистолета с USB-разъемом.



■ А этот шнур служит для подключения к PS2 сразу двух пистолетов.



## ВЫБРАЕМ ИГРУ ДЛЯ PS2 ПО СВОЕМУ ВКУСУ

Поскольку покупка игры – дело очень серьезное, особенно это касается дорогих “коробочек” для PS2, то и подходить к нему нужно вдумчиво и осторожно. И чтобы помочь вам с этим вопросом, мы решили ввести новую рубрику, где были бы представлены практически все игры, которые сейчас можно купить. При этом сразу отметим, что постоянного набора американских игр (т.е. для NTSC-версии PS2) в России все же не существует (их нужно заказывать, долго ждать и т.д.), а значит и ориентироваться мы будем на европейский рынок. Правда, здесь тоже есть одно но. Далеко не все компании завозят к нам свои игры, и мы вынуждены ограничиться ассортиментом Софт Клаб, которая занимает лидирующие позиции в этой области. Таким образом, перед вами практически полный список игр для PAL-версии PS2, которые без проблем (или почти без проблем) можно приобрести в нашей стране. Для удобства мы разбили список по жанровой принадлежности, так что теперь вы имеете возможность выбрать себе игру согласно предпочтениям, зная ее примерное качество (согласно нашему десятизвездному рейтингу) и смысл.

### ACTION/ADVENTURE

#### 007: Agent Under Fire (Action, Electronic Arts)

Шикарные гоночные уровни на голову выше всего остального.  
Рейтинг: ★★★★★★



#### Armoured Core 2 (Action, Ubi Soft)

Далеко не лучший симулятор гигантского робота. Но и не худший.  
Рейтинг: ★★★★★★



#### Army Men: Sarge's Heroes 2 (Action, 3DO)

Катастрофически плохо реализованная игра в солдатики.  
Рейтинг: ★★★★★



#### Devil May Cry (Action, Capcom)

Проблемы с камерой не мешают стильной игре собирать заслуженные лавры.  
Рейтинг: ★★★★★★



#### Dynasty Warriors 2 (Action, Midas)

Трехмерный beat'em up в лучших традициях Final Fight или Streets of Rage.  
Рейтинг: ★★★★★★



#### Disney's Dinosaur (Adventure, Ubi Soft)

Скучноватая игра по одноименному CG-мультфильму, сделанная “для галочки”.  
Рейтинг: ★★★★★



#### Escape From Monkey Island (Adventure, Activision)

Редкое явление: приставочный квест. Множество головоломок и прикольные герои.  
Рейтинг: ★★★★★★



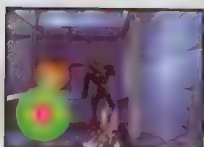
#### EverGrace (Adventure, Ubi Soft)

Два персонажа, долгий путь через королевство, по щиколотку в трупах врагов.  
Рейтинг: ★★★★★



#### Extermination (Adventure, SCE)

Не лишенная огонька, но недоделанная повесть Resident Evil и Metal Gear.  
Рейтинг: ★★★★★★



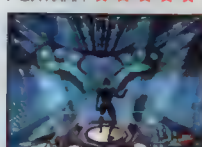
#### Gungriffon Blaze (Action/Shooter, Swing)

Не самый плохой шанс взглянуть на мир из кабины шагающего танка.  
Рейтинг: ★★★★★★



#### MDK 2 Armageddon (Action/Shooter, Interplay)

Переработанный и дополненный вариант. Версия для Dreamcast хуже.  
Рейтинг: ★★★★★★



#### Oni (Action, Take 2 Interactive)

Графика так себе, жуткий дизайн уровней, зато неплохой сюжет.  
Рейтинг: ★★★★★★



#### Onimusha: Warlords (Action/Adventure, Capcom)

Нечто большее, чем Resident Evil в японском антураже. Сделано с душой.  
Рейтинг: ★★★★★★



#### Project Eden (Action/Puzzle, Eidos)

Умно. Неслабые головоломки ожидают в режиме для двух игроков.  
Рейтинг: ★★★★★★



#### Resident Evil: Code Veronica X (Action/Adventure, Capcom)

Улучшенная, подкрашенная, причесанная и завитая версия Dreamcast'овского хита.  
Рейтинг: ★★★★★★



#### Rumble Racing (Action/Racing, Electronic Arts)

Вдохновенное дорожное мочиловое. Interstate 76 перевернулась в гробу.  
Рейтинг: ★★★★★★



#### Silent Hill 2 (Action/Adventure, Konami)

Жуткая история с монстрами, туманом и злой маленькой девочкой.  
Рейтинг: ★★★★★★



#### Soul Reaver 2 (Action/Adventure, Eidos)

Великолепное продолжение истории о вампирах, мести и времени.  
Рейтинг: ★★★★★★



#### The Bouncer (Action, SCE)

Скучноватый beat'em up с элементами трагикомедии и фарса.  
Рейтинг: ★★★★★



#### The Mummy Returns (Action/Adventure, Vivendi/Universal)

Подделка по фильму. Впрочем, тут дают сыграть за злодея Имхотепа.  
Рейтинг: ★★★★★





### Thunderhawk: Operation Phoenix

(Action/Shooter, Eidos)

Вроде и не совсем аркада, и не серьезный симулятор не тянет.

Рейтинг: ★★★★★★



## FPS

### Half Life

(FPS, Vivendi/Universal)

Достойный уважения порт одного из лучших представителей жанра.

Рейтинг: ★★★★★★



### Heroes of Might and Magic

(Action, THQ)

Вроде и не совсем аркада, и не серьезный симулятор не тянет.

Вроде и не совсем аркада, и не серьезный симулятор не тянет.

Рейтинг: ★★★★★★



### X-Squad

(Action, Electronic Arts)

Набор командных миссий, проходящийся от силы за полчаса.

Рейтинг: ★★★★★★

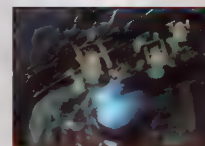


### Zone of the Enders

(Action/Shooter, Konami)

Перестрелки с двумя (!) видами врагов доконают кого угодно.

Рейтинг: ★★★★★★



### Red Faction

(FPS, THQ)

Почти все позаимствовано из других игр. Но замешано с умом и знанием дела.

Рейтинг: ★★★★★★

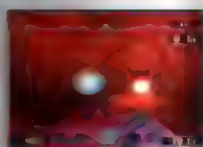


### Unreal Tournament

(FPS, Infogrames)

Странноватое управление, отсутствует поддержка сетевой игры.

Рейтинг: ★★★★★★

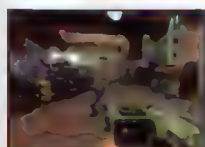


### Unreal Tournament

(FPS, Infogrames)

Странноватое управление, отсутствует поддержка сетевой игры.

Рейтинг: ★★★★★★

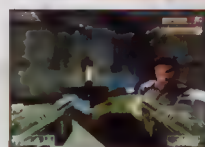


### Unreal Tournament

(FPS, Infogrames)

Странноватое управление, отсутствует поддержка сетевой игры.

Рейтинг: ★★★★★★



## FIGHTING

### Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millennium 2001

(Fighting, Capcom)

Классический двухмерный турнир с толпой знакомых персонажей.

Рейтинг: ★★★★★★



### Street Fighter EX 3

(Fighting, SCE)

Вроде и не совсем аркада, и не серьезный симулятор не тянет.

Рейтинг: ★★★★★★

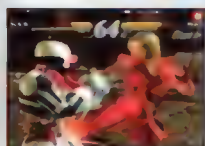


### Street Fighter EX 3

(Fighting, Capcom)

«Уличный боец» на PS2 должен быть каким угодно, но не таким.

Рейтинг: ★★★★★★



### Tekken Tag Tournament

(Fighting, SCE)

«Теккен» обыкновенный. Третья часть сериала, притянутая за уши на PS2.

Рейтинг: ★★★★★★



## RPG/STRATEGY

### Baldur's Gate: Dark Alliance

(Action/RPG, Interplay)

Весьма боевое, но «мелкие скелеты» отвлечение значительного времени.

Рейтинг: ★★★★★★



### Baldur's Gate: Dark Alliance

(Action/RPG, Interplay)

Вроде и не совсем аркада, и не серьезный симулятор не тянет.

Рейтинг: ★★★★★★



### Heroes of Might and Magic: Quest for the DragonBone Staff

(Strategy, 3DO)

Неинтересная, уродливо выглядящая насмешка над PC инкарнациями сериала.

Рейтинг: ★★★★★★



### Kessen

(Strategy, Electronic Arts)

Уникальное наглядное пособие для всех, кто изучает историю Японии.

Рейтинг: ★★★★★★



### Summoner

(RPG, THQ)

Необычное ролевое приключение с по-голливудски навороченной историей.

Рейтинг: ★★★★★★



## RACING

### 18 Wheeler: American Pro Truck

(Racing, Acclaim)

Захватывающая, но очень «поверхностная» гонка на грузовиках.

Рейтинг: ★★★★★★



### 18 Wheeler: American Pro Truck

(Racing, Acclaim)

Вроде и не совсем аркада, и не серьезный симулятор не тянет.

Рейтинг: ★★★★★★



Интернет-магазин с доставкой

e-shop

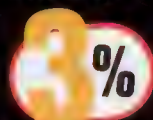
<http://www.e-shop.ru>

Купон дает право на 3% одноразовую скидку при покупке игр для PS2 в магазине e-shop

купоны не суммируются.

действительно до 31 марта

Купон можно отправить по почте или предъявить курьеру.



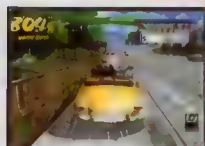
PS2 КУПОН



## Crazy Taxi (Racing, Acclaim)

Зажигательный симулятор отвязного таксиста в сумасшедшем городе.

Рейтинг: ★★★★★★★★



## Gran Turismo 3 A-Spec (Racing, SCEI)

Идеальный симулятор спортивного автомобиля. Мечта автолюбителя.

Рейтинг: ★★★★★★★★



## Motor Mayhem (Racing/Action, Infogrames)

Двуродный брат Twisted Metal, внучатый племянник Destruction Derby.

Рейтинг: ★★★★★★★★



## Test Drive Off Road: Wide Open (Racing, Action, Infogrames)

Квадратные внедорожники терроризируют широкими шинами сельскую грязь.

Рейтинг: ★★★★★★★★



## World Rally Championship (Racing, SCEI)

Раллийный аналог Gran Turismo.

Главная и лучшая в своем классе.

Рейтинг: ★★★★★★★★



## Driving Emotion Type S (Racing, Electronic Arts)

В отличие от японской версии в этот вариант можно с грехом пополам играть.

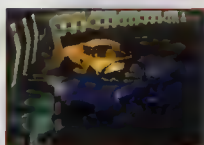
Рейтинг: ★★★★★★★★



## Lotus Challenge (Racing, Virgin Interactive)

Старенькие и новые «лотусы» рассекают по трассам Европы и Японии.

Рейтинг: ★★★★★★★★



## Ridge Racer V (Racing, SCEI)

Шаг вперед - два назад. Паломничество к корням. Возврат к истокам.

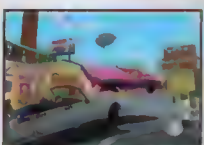
Рейтинг: ★★★★★★★★



## The Simpsons Road Rage (Racing, Electronic Arts)

Игры про Симпсонов обычно не удаются. Увы, эта - не исключение.

Рейтинг: ★★★★★★★★



## Extreme-G 3 Racing (Racing, Acclaim)

Неплохая футуристичная гонка, не хватает только ветра в лицо.

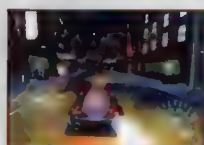
Рейтинг: ★★★★★★★★



## Midnight Club: Street Racing (Racing, Rockstar Games)

Вольное развитие идей во многом великопленной Midtown Madness для PC.

Рейтинг: ★★★★★★★★



## Smuggler's Run 2: Hostile Territory (Racing, Rockstar)

Гимн, воспевающий храбрецов, провозящих через границу контрабанду.

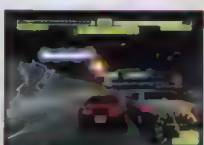
Рейтинг: ★★★★★★★★



## Tokyo Xtreme Racer Zero (Racing, Ubi Soft)

Гонки по живописным токийским хайвеям. Есть линейка жизни.

Рейтинг: ★★★★★★★★

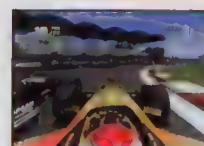


## F1 2001

(Racing, Electronic Arts)

Практически идеальное приставочное воплощение "королевских гонок".

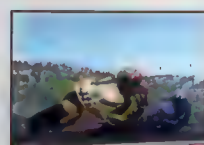
Рейтинг: ★★★★★★★★



## Moto GP 2 (Racing, SCEI)

Чуть побольше бы выбор трасс - и вышло бы чистое совершенство.

Рейтинг: ★★★★★★★★



## Spy Hunter

(Racing/Action, Midway Entertainment)

Оригинальное переложение замшелого восьмибитного суперхита.

Рейтинг: ★★★★★★★★



## Wild Wild Racing (Racing, Rage)

Добротный гоночный середнячок. Ничем удивлять и не думает.

Рейтинг: ★★★★★★★★



## SPORTS

### AirBlade (Sports, SCEI)

Оригинальный взгляд на популярный поджанр симуляторов скейтбординга.

Рейтинг: ★★★★★★★★



### FIFA Football 2002 (Sports, Electronic Arts)

Стандартный сверхкачественный ежегодный футбольный отчет от EA Sports.

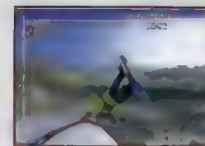
Рейтинг: ★★★★★★★★



### ESPN X Games Snowboarding (Sports, Konami)

Достаточно слабая попытка повторить успех мегасимулятора SSX.

Рейтинг: ★★★★★★★★



### Madden NFL 2001 (Sports, Electronic Arts)

Вы любите американский футбол? Вот и мы тоже. Но игра недурна.

Рейтинг: ★★★★★★★★



Интернет-магазин с доставкой

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных

(095) 798-8627,

(095) 928-6089,

(095) 928-0360



### NBA Live 2002

(Sports, Electronic Arts)

Баскетбол как он есть. Внимание EA к деталям.

Рейтинг: ★★★★★★



### NBA Street

(Sports, Electronic Arts)

Вот нестандартная концепция и реализация - просто поток свежего воздуха!

Рейтинг: ★★★★★★



### NHL 2002

(Sports, Electronic Arts)

Лучший хоккейный симулятор современности. Кажется, круче уже некуда.

Рейтинг: ★★★★★★

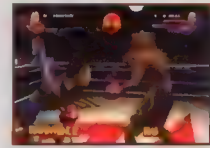


### Ready 2 Rumble: Round 2

(Sports, Midway)

Веселый, аркадный, в меру красивый бокс. Идеально для парной игры.

Рейтинг: ★★★★★★



### Rugby

(Sports, Electronic Arts)

Для вас, дорогие любители регби! Лучшее из лучших.

Рейтинг: ★★★★★★

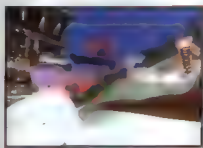


### SSX Tricky

(Sports, Electronic Arts)

Говорите, игры про скейтбординг бывают еще лучше? Не сомневайтесь!

Рейтинг: ★★★★★★



### Tiger Woods PGA Tour Golf 2001

(Sports, Electronic Arts)

Игровой процесс погребен под тоннами статистических данных.

Рейтинг: ★★★★★★



## ДРУГЕ

### Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

(Platform, Vivendi Universal)

Ничем, кроме внешнего вида, не отличается от предыдущих частей.

Рейтинг: ★★★★★★



### Fantavision

(Puzzle, SCEI)

Цветастая, красивая игра-головоломка, демонстрирующая возможности PS2.

Рейтинг: ★★★★★★



### Klonoa 2: Lunaflea's Veil

(Platform, SCEI)

Воздушная эквилибристика - это то, чего не хватало предыдущим частям.

Рейтинг: ★★★★★★



### MTV Music Generator 2.0

(Music, Codemasters)

Если в наличии энтузиазм и много свободного времени - пишите музыку.

Рейтинг: ★★★★★★

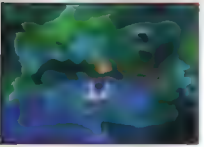


### Rayman Revolution

(Platform, Ubisoft)

Доказательство того, что качественные вариации классики всегда в цене.

Рейтинг: ★★★★★★



### Silent Scope 2: Fatal Judgement

(Shooter, Konami)

Световое оружие с аркадного автомата в комплекте не входит. А зря.

Рейтинг: ★★★★★

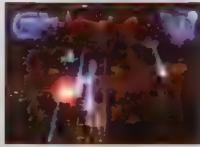


### Silpheed: The Lost Planet

(Shooter, Swing)

Комические перестрелки, враги налетают волнами, корабль апгрейдится.

Рейтинг: ★★★★★



### Sky Odyssey

(Simulation, SCEI)

Милый, медленный и сложный авиасимулятор в традициях Pilotwings.

Рейтинг: ★★★★★★

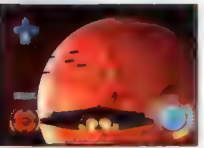


### Star Wars: Starfighter

(Shooter, Activision)

В лесу кто-то спит - в юм-то веки стоящая вещь по «Звездным войнам»

Рейтинг: ★★★★★★



### Top Gun: Combat Zones

(Simulation/Shooter, Titus)

Всухую проигрывает Ace Combat 04 от Namco по всем пунктам.

Рейтинг: ★★★★★





**Здравствуй, дорогие читатели! Как я и предполагал, тема WWF Smackdown! против традиционных файтингов была на ура встречена нашими читателями. Писем на эту тему поступило достаточно много, но основная их часть страдает от недостатка грамотной аргументации. Об этом, правда, я уже как-то говорил. Соответственно, на страницы журнала они попадают в строго нормированных количествах. Тем более что места на них не так уж и много. Особенно в этом номере, когда часть «Обратной связи» съело долгожданное подведение итогов конкурса.**

**Александр Щербаков, Виктор Перестукин**

### Когда твоя кошка превращается в chocobo

Привет, ОРМ Россия!

Надоела и приелась эта традиционность - "ты такой хороший, мой любимый ОРМ, мягкий и пушистый, что волосы блестят на солнце и липнут к каждому встречному". Скажу проще - ты лучший. Именно лучший среди всех журналов, посвященных видеоиграм (про "Страну Игр" не стоит напоминать с ее "закошенностью" под РСшные игры. Хотя с журналами у нас в России вообще напряженка: раз, два и обчелся. Вообще пишу я не об этом. А о чем, спрашивается?

Порой сидишь, мозгуешь: "Во чтобы такое поиграть, окунуться в эту, понимаешь, квазиреальность". Однако! Любимая первая "сонька" - коньки отбросила, а старший "черный кардинал" PS2 пылится на полке. Две ничтожные "тарелки" с Silent Hill 2 и Gran Turismo 3 просто надоели. Это не означает, что все опротивело до чертиков. Все гораздо проще и старо как мир. Выкладывая в магазине очередные шестьдесят зеленых бумажек, ты не рассуждаешь, и не прокручиваешь в голове эти пресловутые плюсы и минусы - ты просто покупаешь. Покупаешь для того, чтобы играть. Нет, не только для этого и для того что бы ...жить. Да, это наиболее подходящее слово. Тебе наплевать, что творится в Афганистане и Изра-



Снейк до сих пор остается одним из любимейших персонажей читателей. Лихоманов Сергей, г.Гай Оренбургская обл.



Super-deformed героини игр привели в восторг всю редакцию! Бердюгина Виктория, г.Старый Оскол Белгородская обл.

иле. Тебя не волнует пришествие новой эры, "эры евро - Age of Super Star". Тебе нужен этот суррогат реальности. Для чего? Просто ты не можешь без него! Глупое объяснение, но это так. Порой, что вобьешь в эту бестолковую голову, которая помнит число "е" до 50 знака и число "пи" до 35, вытравить не удастся никак. А от этого страдают твои родные, знакомые, близкие, девушка или парень, это у кого как, наконец. Стоит писать, что у нас рождаемость низкая, когда молодой человек не может оторваться от электро-лучевой трубки, чтобы в туалет по маленькому сходить! Сидя день, два, три, обсуждая пройденные моменты с самим собой, бормоча на ставшем родном японском, игрок вряд ли понимает окружающий его мир. Он ведь мессия хренов, он же всех спасет и "настанет мир и спокойствие, где тараканы будут жить в мире и гармонии с "Банколом", а остальные ушли платить налоги". И кому, спрашивается, нужна вся эта фигня? Нам, нам, нааам! Ну и пусть, что твоя девчонка ушла, что самые

молодые ученые России остались в возрасте от 50 лет, что главный редактор любимого журнала женился. Ты знаешь, что, то самое, под названием видеоигра, тебе главнее, ближе, роднее. У самого уже пошли галюнки, будто у тебя на диване сам Щербаков с Агентом Купером пишут письмо турецкому, тыфу Сарсом'овскому султану с просьбами о новом Street Fighter. Твоя девушка - эта милашка в бикини из Final Fantasy: The Spirits Within, а сам ты родом из Raccoon City. Все, крыша поехала, и твоя любимая персидская кошка превращается, превращается... в chocobo.

Вряд ли видеоигры были порождены для выбивания, то есть забивания наших неокрепших умов. Однако, заигравшись, хотя бы в тот же Metal Gear Solid или Silent Hill сам приобретаешь негативные черты: скрытность, молчаливость, желание слопать новогодний подарок до прихода младшей сестренки. Что я могу с собой поделывать? Ведь я люблю видеоигры, я люблю ОРМ, люблю эту чертову Final Fantasy! И с этим вряд ли что-то можно сделать, если только попробовать запустить кирпичом?

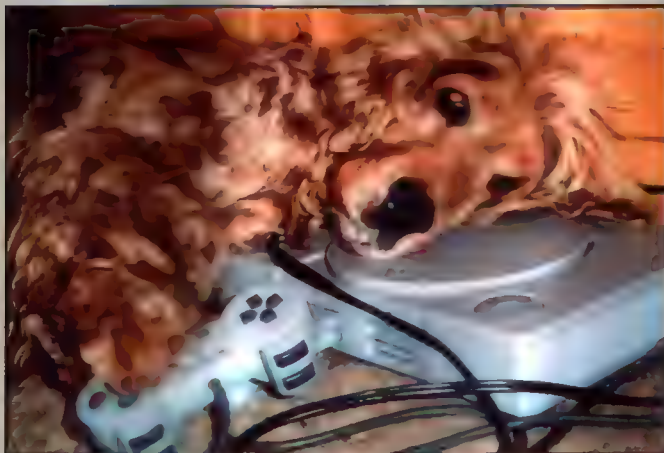
Ладанов Алексей aka  
Egik the Great

### Горячие литовские парни предпочитают Tekken

Здравствуй уважаемая редакция ОРМ. Пишут вам два подозрительных субъекта из Прибалтики. Это письмо было написано по двум причинам: во-первых, мы наконец-то хотим поблагодарить редакцию ОРМ за то, что они не топчутся на месте и стараются развиваться по мере своих возможностей. Во-вторых мы не смогли промолчать на выпады Sed и агента Дупера и решили вступить за Tekken (хотя фанатами этой серии игр не являемся).







"Англичане — Аполлоны. Глобальная любовь к PlayStation — его наркотик!"  
Циркулярная любовь к PlayStation

Начнем с того, что игра, а тем более файтинг, — это не может оцениваться по количеству различных опций и режимов (каждый). Файтинг — это прежде всего сам процесс драки, а уже потом все остальное. Если вы, Дюпер и Сед, обращаете внимание не на все, что происходит и прочий мусор, а на сам процесс, то можно предположить, что игра будет интересна и дальше.

Сед и Дюпер считают, что "Теккен" — это движение слева направо и "важность". С этим можно согласиться, но в "хваленый" WWF больше внимания так же не предоставляется, а вальсы шатаются по арене и иногда кое-как перепрыгивают за пределы. Вся соль файтинга заключается вовсе не в передвижении бойцов, а в том, какие комбинации выполнять и как это выглядит. В WWF комбо выглядит достаточно красиво: два мужика лупасят друг друга, делают однообразные удары и приемы. Короче и тут полнота впечатлений.

В конце концов бы заступился за Брюса Ли, которого почему-то "зажимают в угол", как пишут Сед и Дюпер. В идеальном случае, мы хотим увидеть, чтобы им просто научились играть в нормальные файтинги, а не тратить свободное время на бессмысленный Smackdown! Еще раз бы напомнить, что в

Теккен существует такая приятная вещь, как заставки после прохождения, где вы видите героя, образующие образы.

В итоге мы видим, что серия WWF в полном отстое и наша миссия выполнена.

#### Вампир и Doofy

**Виктор Перестукин:** И вам привет, Вампир и Doofy! Спешу вас огорчить: ваша цель не достигнута, и Вампир не содрогнулся от ваших "вампирских" выпадов. Дело в том, что все перечисленные вами минусы не раз и являются ... достоинствами игры. Тупо лупасят друг друга? Она самая! И игра, как и собственно шоу, этого не скрывает. Не обремененное тактическими приемами, брутальное мочилов для шумных компаний. Да это и не файтинг вовсе. Ставить вторичный продукт Smackdown! на одну планку с Tekken невозможно — разные весовые категории.

#### Этот утиль под названием PS2

Привет всем в ОРМ и А. Щербакову в частности из г. Ростова на Дону!

Мини-галерея рисунков Rose с персонажами Tekken, RE и Chrono Cross.  
Rose — Москва



\$9.99

(PAL) C-12:  
Final Resistance



\$25.95

(PAL) Harry Potter &  
The Philosopher's Stone



\$46.99

(PAL) Breath of Fire IV



\$42.99

(PAL) Lego Racers



\$42.95

GT2 Racing Wheel



\$7.99

Memory Card 1Mb  
(15 блохов)



\$209.99

PS One Mobile  
Monitor



\$21.99

Multi Player Adapter



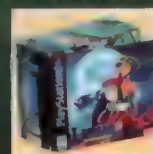
\$65.99

(US) Final Fantasy  
Anthology



\$65.99

(US) Grandia



\$99.99

(US) Lunar 2: Eternal  
Blue



\$62.99

(US) Tenchu 2: Birth  
of the Assassins

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без вынодных  
(095) 798-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360

Заказы по интернету — круглосуточно!

e-mail: sales@e-shop.ru

Интернет-магазин  
с доставкой

e-shop  
http://www.e-shop.ru



Очень хочу поддержать собрата по разуму, отличного парня Окорок'а. Грустит, понимаешь, о PS2 и о тяжелой судьбе всех геймеров России. PS one отбросила копыта, "левака" на PS2 нет, "Страна Игр" дерзит, в общем - сплошной Армагеддон. А я говорю: расслабьтесь господа. Почему? Во-первых, народ, имейте совесть. Что бы освоить производство пиратских DVD нужно время. Все у нас будет, только позже. Согласен, обидно. Но это не смертельно. Не стоит поддаваться на призывы редакции срочно покупать PS2. Ребята честно зарабатывают себе на жизнь, не более того. Кроме того, на подходе PS3 с уникальным чипом. Вот на что надо обращать внимание, а не на этот утиль под названием PS2. Надеюсь, к тому времени у братьев-пиратов все будет готово для успешного штурма PS3. Всю прелесть - DVD в массы! Во-вторых, что сегодня такого клевого мы видим на PS2? Перечисляю: Gran Turismo 3, Silent Hill 2, MGS 2, Onimusha. Это хиты стопудовые. Есть еще неплохие игрушечки: Twisted Metal: Black, Tekken Tag Tournament, Unreal. Вот и все пока радости. Маловато... Про R.E. Code Veronica и Crazy Taxi молчу т.к. они изданы на том же. Что касается разглагольствований о смерти и абсолютной ненужности PS one некоторых экземпляров челоовекообразных, не буду их назы-

вать, то их можно не принимать всерьез. Действительно на первую "соню" скоро вообще не будет ничего выходить. Но оглянитесь вокруг себя, какое игровое наследие осталось после! А хорошая игра, она и в Африке хорошая игра. Я лично знаю многих людей имеющих Dreamcast, но с первой "соней" не желающих почему-то расставаться. С чего бы это? Подводя итог, формулирую лозунг для геймеров России касательно PS2: Геймеры! Не покупайте пока PS2! Кто призывает это делать - провокаторы! Даешь PS one! Даешь Dreamcast! Окорок'у советую не падать духом и держать хвост морковкой. Народ тебя одобряет, так держать!

Вадим Шубин.

**Виктор Перестукин:** Эй! Полегче, Вадим! Попрдержки коней... Ты заводишь себя и остальных по совершенно незначительному поводу. Точнее, и повода-то нет. PS one отбросила копыта!? Это в каком смысле? Какие такие разглагольствования о смерти? Мы разве призываем сжигать первые «Соньки»?! Ведь ты сам пишешь, что после нее осталось великолепное игровое наследие. Твои знакомые, имеющие Dreamcast, не выкидывают «Соньку»? Поздравляю, у тебя нормаль-

ные приятели. Каждая консоль, будь она старая или новая, имеет Игры, ради которых стоит ее купить. Глупо советовать людям замыкаться на одной приставке, не объясняя причин... Вадим, по-моему, ты перегибаешь.

**Александр Щербаков:** Кроме того, стоит заметить, что ждаты PlayStation 3, когда до ее выхода осталось еще очень много времени, по меньшей мере, несерьезно. Да и PlayStation 2 будет потихоньку дешеветь. Уже дешевет вавсю. И потому, неужели вы хотите пропустить массу интереснейших проектов для PS2? Их и сейчас-то немало, а в дальнейшем будет еще больше.

### Не стоит строго судить о детских играх

Здравствуй OPM! Ругать вас, как некоторые, не буду. Считаю, что не за что. Лучше я дам вам несколько советов. Почему бы не создать отдельный хит-парад детских игр, по-моему, это здорово. Моей дочурке 7 лет и она тоже любит играть и даже читает ваши обзоры по детским играм. Из свежих релизов, я приобрел ей Goofy Fun House, который ей очень нравится. Игра проста, добра и интересна. Подкупает и то, что по ходу игры можно посмотреть несколько пол-

ноценных мультфильмов. Что моя дочка и делает, записав ее на карту памяти. Мне кажется, что детские игры нельзя судить так строго и не сравнивать их с остальными. Недавно в магазине увидел, как муж с женой пытались выяснить у продавца какую игру им лучше приобрести для ребенка. Продавец мог ответить лишь парой междометий. Я поинтересовался возрастом ребенка и его любимыми играми. Выяснилось, что наши дети ровесники, а родители совсем недавно купили PS one и теперь ищут хорошую игру. Посоветовал взять им Tigger's Honey Hunt. Уверен, их сыну игра понравится не меньше чем моему ребенку.

Сам иногда люблю поиграть или дочке моей трудное место пройти. Например, El Dorado прошел с удовольствием.

Вообще то об играх и поговорить не с кем, кроме как с вами. Poleмику между любителями action и RPG считаю не актуальной. Здесь не может быть правых и левых. Играйте во что хотите и будьте счастливы. Например, моя коллекция насчитывает свыше 50 дисков, но в ней нет не одной RPG. Когда нибудь придет время и для этого жанра. В августовском номере был хороший обзор Александра Щербакова о Technomage, обязательно куплю.

Виталий Ф.



Арсен Меликян, г.Пермь



Вашенко Ирина, г.Красный Луч, Луганская обл., Украина



Чайковский Александр, г.Химки Моск. обл.



Вверху: Сумин Евгений, г.Екатеринбург  
Слева: Рудакова Анна, г.Москва



Бобошко Руслан, г.Москва



Вот и подошло время подвести итоги новогодней викторины, опубликованной в декабрьском номере OPM. Призов у нас скопилось много, пора бы от них и избавиться. О том, кто что выиграл, вы узнаете на следующей странице. Сейчас же неплохо бы разобраться, какие ответы были правильными, а какие, скажем так, не очень. На первых порах у нас вообще сложилось мнение, что победителей не будет, тем не менее, к концу разбора почты обнаружилось сразу шесть правильных ответов!

**1. Кто из ниже перечисленных персонажей является скрытым героем в X-Men: Mutant Academy 2?**

Mystique  
Spider-Man  
Rogue

**Правильный ответ:**  
Spider-Man

На этот вопрос правильно отвечали практически все. Тут сложного ничего не было, было мы публиковали материал о шести супергероях и всеми секретными персонажами. Стоило только заглянуть туда, как все становилось на свои места.

**2. Вопрос от Щербакова: Сколько в Мале крокодилов?**

666  
2000000

Это дурацкий вопрос, на который можно и не отвечать.

**Правильный ответ:**  
По игре 666, но при желании можно было на вопрос и не отвечать.

На этот высокореинтеллектуальный вопрос читателям обычно предоставлялся третий вариант ответа. Встречались правда, и перлы вроде "666 диких крокодилов" и "Пушай Щербаков сам считает". Самые любознательные реплики мы отмечали особым вниманием и в спорных ситуациях считали их за дополнительный плюсики в пользу автора письма.

**3. Кто был дизайнером обложки OPM #11 (44)?**

Константин Камардин  
Михаил Огородников  
Юрий Грымов

**Правильный ответ:**  
Михаил Огородников

Первый каверный вопрос, на который очень мало людей отвечало правильно. Хотя для положительного результата всего-то нужно было заглянуть в выходные данные журнала. Там четко написано: кто является автором рисунка, а кто дизайнером обложки.

**4. Каков правильный ответ на пятый вопрос конкурса «В десяточку»?**

Simpson's Wrestling  
C-12  
Devil May Cry

**Правильный ответ:**  
Devil May Cry

Ну, здесь мало у кого возникали проблемы. Те, кто постоянно читает наш журнал, такие мелочи всегда может выяснить, просмотрев старые номера OPM.

**5. Сколько резерв у нашей старой знакомой PlayStation?**

50  
70  
100

**Правильный ответ:**  
70

Вы не поверите, но некоторые люди на этот вопрос отвечали неправильно. Надо полагать, им было лень заниматься сложными подсчетами. Или же они не могли понять, что это за "ребра" мы имеем в виду.

**6. Кто является руководителем проекта Final Fantasy X?**

Yoshinori Kitase  
Hironobu Sakaguchi  
Kazushige Nojima

**Правильный ответ:**  
Yoshinori Kitase

Второй «злой» вопрос. Огромная часть наших читателей по инерции написала, что руководитель проекта — Hironobu Sakaguchi. И лишь немногие обратили внимание на материалы по Final Fantasy X, где все было четко прописано.

**7. Основное отличие Dual Shock 2 от первой модели?**

Цвет  
Форма  
Аналоговые кнопки

**Правильный ответ:**  
Аналоговые кнопки

Поразительно, но неправильных ответов было достаточно много. Самое смешное, что кто-то даже всерьез полагает, что второй Dual Shock серьезно отличается от первого Dual Shock ничем иным, как формой.

**8. Как звали героиню игры Fear Effect: Reto Helix с обложки мартовского номера OPM?**

Rain  
Hana  
Martha

**Правильный ответ:**  
Hana

Поклонников Fear Effect в нашей стране достаточно много. Потому и

неудивительно, что все правильно ответили на этот вопрос.

**9. В каком году на PS one появился Chrono Trigger?**

2000  
2001  
1999

**Правильный ответ:**  
2001

Хитрый и гадкий вопрос. На PlayStation игра впервые появилась в 1999 году и только в Японии. Другое дело, что в 1999 году еще не было PS one. Новая модификация приставки появилась на прилавках только в 2000 (вместе с FFX). Англоязычный же вариант Chrono Trigger увидел свет лишь в 2001 в составе Final Fantasy Chronicles. Тем не менее, в спорных ситуациях мы иногда учитывали и ответ 1999, но происходило это редко. А особенно приветствовались развернутые ответы, где указывались две даты и объяснялось, какая ситуация сложилась.

**10. Кто исполнил песню «закрывающую» фильм Final Fantasy: The Spirits Within?**

Gackt  
Nobuo Uematsu  
L'Arc-en-Ciel

**Правильный ответ:**  
L'Arc-en-Ciel

В разделе «Новости» одного из номеров OPM проскальзывала нужная нашим читателям информация. Самые внимательные и обнаружили, что песню исполняет коллектив L'Arc-en-Ciel.



## АНКЕТА

Имя\адрес\  
контактный телефон\

Ваш возраст?

Младше 15  
15-21  
старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.



И вот настал самый торжественный момент — объявление победителей. Абсолютно правильные ответы прислали:

1. Толопоко Никита г.Курган
2. Вейцман Александр г.Москва
3. Бузин Антон г.Сергиев-Посад Московская обл.
4. Картошкин Денис г.Екатеринбург
5. Федоренко О.П. г.Мариуполь Украина
6. Какулин Алексей г.Пермь
7. Пчелин Сергей г.Люберцы Московская обл.

Но PS one у нас только одна, и теперь пришла очередь оценить рисунки с вашими автопортретами в костюмах героев видеоигр. Победитель определен практически мгновенно, им стал:



**Какулин Алексей,**  
он и получает наш главный приз —  
видеоприставку Sony PS one.

Однако подарков еще много, так что праздник еще не кончился.

Фирменная сумка PlayStation, с картой памяти и игрой, достается **Пчелину Сергею**. По черному, аналоговому джойстику Dual Shock 2 получают **Бузин Антон, Вейцман Александр и Картошкин Денис.**

Главные призы подошли к концу, и наступает очередь поощрительных, чтобы вы не сомневались в известном лозунге о победе и участии.

**Толопоко Никита**, также правильно ответивший на все вопросы викторины, выигрывает подарочный пакет от Pelican Accessories: карта памяти на 1080 блоков, модный прозрачный Multi Player Adapter и игра.

**Федоренко О.П.**, почему-то не приславший нам ни рисунка, ни фотографии, получает карту памяти на 1080 блоков и две игры.

**Захарченко Федор (г.Москва), Гончаров Илья (г.Санкт-Петербург) и Данилов Василий (г.Суворов)** ошиблись лишь с годом появления Chrono Trigger на PS one. Поэтому им также достаются составные призы: карта памяти+игра.

Остается выбрать 15 человек, которые совершили лишь одну ошибку в ответах. Им достанутся игры и стандартные 15-ти блок-карты памяти.

- Бобошко Руслан г.Москва
- Симаева Катя п.Верх-Нейвинск
- Ильичев Костя г. Москва
- Ладанов Алексей г.Белгород
- Ефремов Денис г.Новосибирск
- Синякова В.Я. Тульская обл.
- Алхименков Михаил г.Кошлас
- Антон "GT" г.Москва
- Чернов Ф.А. г.Вологда
- Крюков О.В. г.Сафоново
- Пушкин Сергей г.Чебоксары
- Коган Павел г.Гомель Беларусь
- Симбирев Алексей г.Вологда
- Воропаев Герман г.Москва
- Петухов Максим г.Иваново

Поздравляем победителей и заранее приносим извинения за возможные ошибки, допущенные в именах или фамилиях.



Благодарим компании Vellod Impex Ltd (745-0844) и Софт Клуб за предоставленные призы.

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

**GAMELAND PUBLISHING**

ООО «Гейм Лэнд» (учредитель)

Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru

Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru

Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

**РЕДАКЦИЯ:**

Михаил Разумкин (глав. редактор) razum@gameland.ru

Борис Романов (почетный редактор) romanov@gameland.ru

Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru

Екатерина Васильева (корректор)

**ДУЗАЙН, ВЕРСТКА:**

Миша Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru

Алик Вайнер (дизайнер) alik@gameland.ru

Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru

Дизайн обложки: Алик Вайнер

**ОБЛАДКА:**

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,  
«Official PlayStation»

**WEB-SITE:**

www.gameland.ru, e-mail: playstation@gameland.ru

**РЕКЛАМНАЯ СЛУЖБА:**

Игорь Пискунов (руководитель отдела)

igor@gameland.ru,

Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru

Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru,

Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru

Яна Губарь (PR-менеджер) yana@gameland.ru

Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694

e-mail: igor@gameland.ru

**ОПТОВАЯ ПРОДАЖА:**

Владимир Смирнов (ком.директор)

vladimir@gameland.ru,

Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru,

Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

**ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА:**

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

**СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ  
И СВЯЗЬ С ПРАВООХРАНИТЕЛЬНЫМИ  
ОРГАНАМИ:**

Игорь Акчурич, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463

Факс офиса: (095) 924-9694

Адрес склада: Москва, Пятницкое шоссе д. 24.

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland

Official PlayStation Magazine, Russia

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры  
для PlayStation.

---

---

---

---

---

---

---

---

Назовите те игры, которые вы приобрели  
за последний месяц.

---

---

---

---

---

---

---

---

Лучший материал номера

---

---

---

---

---

---

---

---

## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

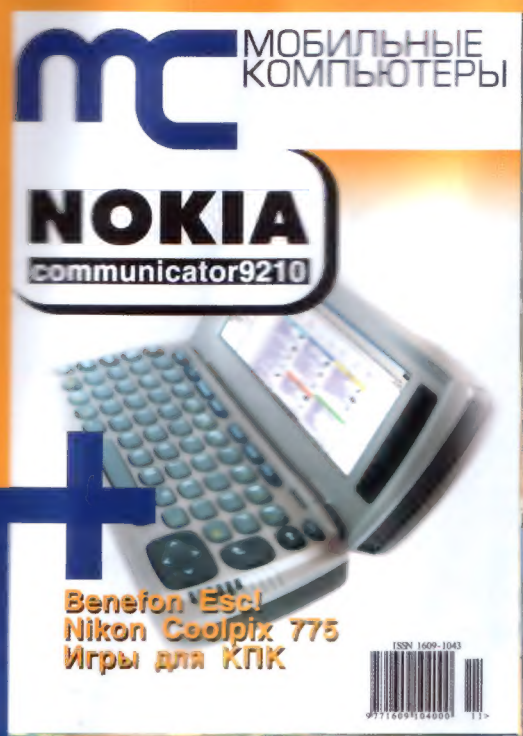
Читайте подробный рассказ об очередной части знаменитой серии футуристических гонок — Wipeout, которая все же перебралась на PS2, получив при этом приставку Fusion. Также следует обратить внимание на порты с PC двух великолепных игр — Max Payne и Half-Life. Вторая пара уже была проанонсирована г-м Щербаковым — это ринг двух футбольных симуляторов ISS и This Is Football 2002. Для раздела PS one мы подготовим спецрепортаж к выходу MegaMan X6 об истории серии и самого героя. И не забывайте, что следующий номер OPM считается апрельским:)))





m

www.mconline.ru



## ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ

Тесты и рекомендации по выбору  
ноутбуков и карманных компьютеров

Обзоры мобильных телефонов  
и цифровых фотокамер

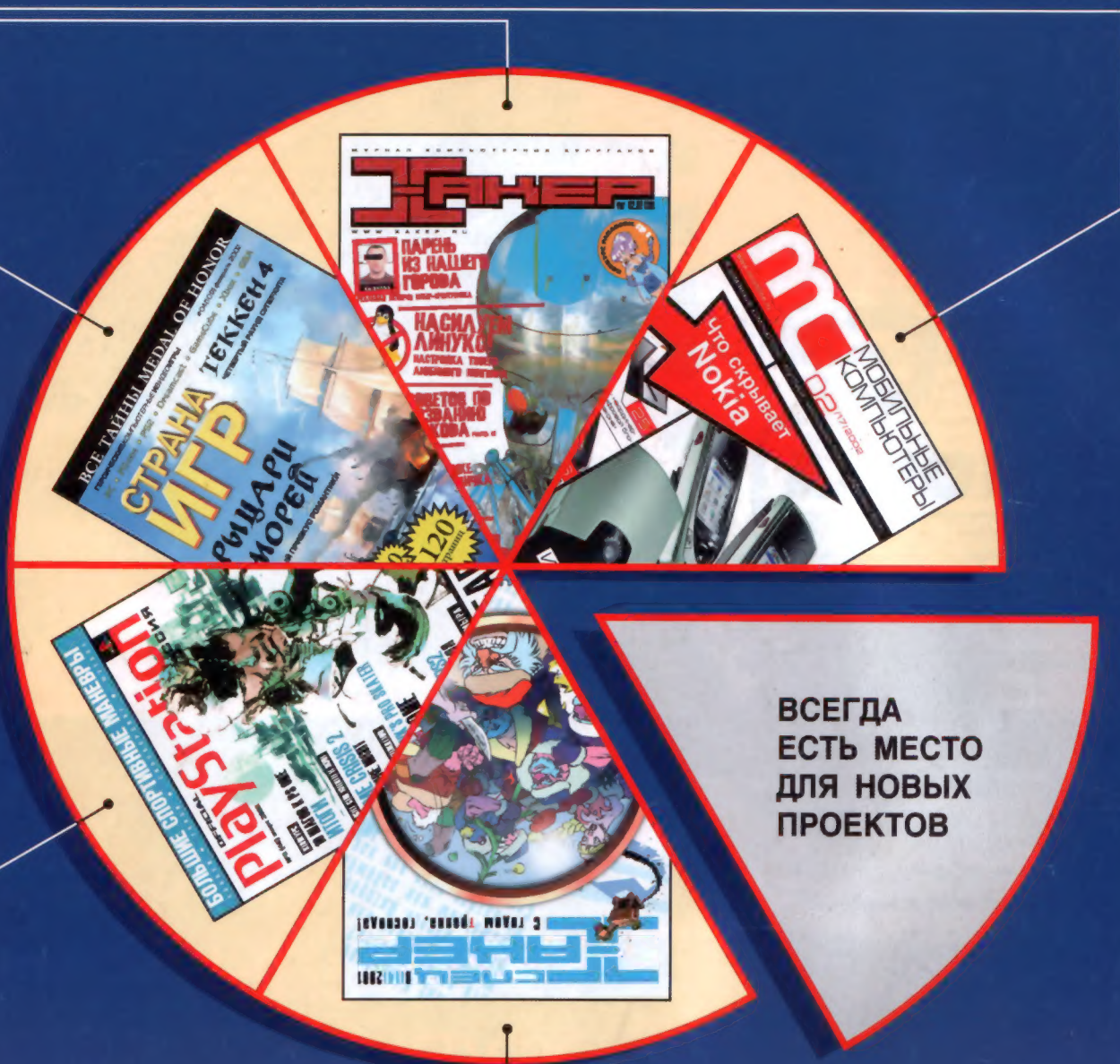
Новости от крупнейших производителей  
различных мобильных устройств

СДЕЛАНО В (game)land

www.gameland.ru

Спрашивайте в журнальных киосках





● **"Хакер"** [www.xakep.ru](http://www.xakep.ru)

Взлом, интернет, компьютеры, новости и железо.

● **"Мобильные Компьютеры"** [www.mconline.ru](http://www.mconline.ru)

Ноутбуки, карманные компьютеры, коммуникаторы, мобильная связь, цифровое фото. Тестирование и рекомендации.

● **"Страна Игр"** [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

Игры для PC, Sony PlayStation, Sony PlayStation2, Nintendo GameCube, Sega Dreamcast, GameBoy Advance, Онлайнновые игры, ком-пьютерное железо. Свежие новости, лучшие обзоры. Советы и тактика прохождения.

● **"PlayStation"** [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

Sony PlayStation, Sony PlayStation2. Новости, лучшие обзоры и тематические статьи. Коды, советы и прохождения лучших игр.

● **"СпецХакер"** [www.xakep.ru](http://www.xakep.ru)

Толстый, ежемесячный, тематический, развлекательный журнал.